平成９年11月15日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第18号通巻204号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

November 15 1997 No.204

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



真!!闘神伝説!!!

最新情報公開!!!

サイキックフォース2012
エアガイツ
電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM
私立ジャスティス学園
ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK
侍魂SAMURAI SPIRITS

超攻略!!!

ポケットファイター
バーチャファイター3tb
ヴァンパイアセイヴァー2&ハンター2
Gダライアスver.2
ストライカーズ1945II
K.O.F.'97
MSH vs.STREET FIGHTER

ストリートファイターIII
RYU FINAL〜闘いの先に〜
中平正彦 新連載開始!

1997
11.15
毎月15日・30日発売／特別定価
540yen

G DARIUS VERSION 2
HI-SCORE RANKING BACKUP

鍛え抜いたダライアス魂をみせてくれ。



参加方法

史上最強のシューターとして認知される
ハイスコア ランキング バックアップ。
下記のルールさえ守ってもらえばどなたでも
参加OK。さあ、みんなで最強の称号
「ゴールドホーク」を目指そう!

募集期間

平成9年9月30日(火)より平成9年11月21日(金)まで

記入についてのお約束

1.プレイヤーが申請したスコアを、まずお店の店員に確認してもらいます。確認後、プレイヤーが所定のハイスコア・バックアップ専用用紙に必要事項を記入。お店側は、スコアを確認したという捺印を必ず用紙に押すこと。これをもって、申請が正式に成立します。

☆用紙に記入する必要事項

■住所 ■プレイヤーの本名とスコアネーム

■連絡先 ■店名

■クリアした(もしくは到着した)ゾーン名(λラムダ・μミュー・νニュー・ξクシー・οオミクロン)に○をつける。

※あくまでゾーン名であって、エリア名ではないので、この点を注意すること。

申請についてのお約束

1.基本的に集計の対象となるのは「GダライアスVer.2」設置店舗(リスト参照)に置かれた、ハイスコア・バックアップ集計専用の用紙のみです(これ以外は認めません)。お店の捺印のない用紙は原則的に認めません。必ずお店のハンコウをもらってください。

2.基本的にノーマルモード、1コインプレイ時のスコアに限らせていただきます(初心者モードは不可)。

3.申請は、1人何枚でも可能です。(もちろんゾーン別に申請することも可能)。ただし、集計の対象となるスコアは、1ゾーンにつき1人1枚で、そのプレイヤーの一番高いスコアのみ有効とさせていただきます(つまり、1ゾーンに同じプレイヤーのスコアが複数並ぶことはありません)。

4.プレイヤー自身が郵送、およびFAXで直接ゲーメスト編集部に送ることは絶対に認められません。用紙は必ず、お店側に渡してください。

5.ゲームの難易度は、ノーマル(標準)設定のみ、申請の対象とします。

6.おなじくコンパネの仕様も、標準設定のみ申請の対象とします。レバー・ボタンの改造等での申請は絶対に認められません(標準設定以外での申請は無効となります)。

7.申請する条件として、最低でも5面(ゾーン/ λラムダ・νミュー・μニュー・ξクシー・οオミクロン)まで到着していなければ、集計の対象となりませんのでご注意ください(クリアしていなくても、5面まで到着していればOK)。よって、4面以下のスコアでは、集計対象外とさせていただきます。

8.毎回ごとにスコアを集計するのではなく、スコアは累計されていきます。よって、スコアが更新されない限り、順位が変わることはありません。

※詳しくは、店舗に貼ってあるポスターをご覧ください。

ゲーメスト誌上での結果発表と集計締切日(当日消印有効)

第1回発表 11/30(10/30売)号 締切日:10月8日(水)

第2回発表 12/30(11/29売)号 締切日:10月30日(木)

第3回発表 1/30(12/27売)号 締切日:11月21日(金)

※上記の締め切り日がきたら、お店側がその日までに申請された用紙を必ず翌日に、新声社ゲーメスト編集部まで郵送する。

<北海道>アミューズメントファクトリー・プルプル(旭川)/帯広スガイ/キャッツアイ清田店(札幌)/キャッツアイ新川店(札幌)/ゲームプラザヴィクトリア(札幌)/ジョイスペースNTK/ダイエーレジャーランド・パロ札幌駅前店/中島スガイ(帯広)/パワープラントプルプル(札幌)/レジャーパレス(札幌)/ロッキーワールド旭川店<青森>ゲームランドジャンボ八戸店<岩手>アルコ(矢巾町)/アルファ21一の関サティ店/ダイエーレジャーランド・パロ盛岡店<山形>カレッジ・スクエア(山形)/パワーステーション(米沢)<福島>アミューズメントパーク・フリーダム(いわき)/NEO GIOプラザSK/ネバーランド(郡山)/ファミリーランドカーニバル(会津若松)<宮城>アクライム泉店(仙台)/アクライム塩釜店/ゲームビックファイト(石巻)/Be-Come多賀城店/ロッキーワールド南町店<栃木>安佐エース(佐野)/足利カーニバル/ゲームタウンALEX(宇都宮)/ゲームパーク(黒磯)/ミルキーウェイ(足利)/ゆかいらんど(黒磯)<群馬>エコープレイランド(館林)/関東スポーツセンター/ゲーメラス高崎店/プレイランド・パル桐生店/ニュープラトン(伊勢崎)<茨城>アムスラボ(筑波)/ゲームファンタジア水戸店/サンメイト(日立)ファニーボット(江戸崎)/ヒルストン(石岡)/プレビ・ジョイカム勝田店/プレビ・ジョイカム大工町店/プレビ・ジョイカム那加店/プレイ・ジョイカム日高店/プレイ・ジョイカム水戸駅前店/レイクサイドジョイメント(水戸)<埼玉>アミューズメントパーク宝島志木店/アミューズメント・プレイス・ファンファン春日部店/アミューズメントベネクス/アルコ・ココナッツクラブ(羽生)/アルコ・メガワールド(久喜)/エコープレイランド(熊谷)/ゲームインサム蕨東口店/ゲームセンターリンリン(熊谷)/行田プレイランド/埼玉レジャーランド春日部店/ジョージアタウン(北本)/ビッグワン南越谷店/蕨2001(蕨)/遊's草加店/遊's西川口店<千葉>アミューズメント・エース津田沼店/稲毛サンシャイン/北習志野ゲームコーナー/ゲーム・エース南八幡店/ゲームコーナー都賀/ゲームセンター・ポパイ旭店/ゲームセンター・ポパイ検見川店/ゲーム・ソニック・ビーム松戸店/ゲーム・フジ津田沼店/ゲーム・フジ船橋店/ゲーム・フジ本八幡店/後楽園カーニバル八千代台店/サザン・カテゴリー8(君津)/ダイエーレジャーランド・パロ茂原店/デジャヴー幕張店/トライアミューズメントスポットPEAK TO PEAK五香店/ドリームBOX(市原)/バンプレスト・東京ガリバー松戸店/ピーエルシー(習志野)/ポポロ(君津)/八千代コパボウル/ラッキー中央店/ラッキー千葉店/ラッキー西千葉店<東京>アミューズメント・ギガ亀戸店/アミューズメントスペースTAMA(多摩)/アミューズメントスポット・キャッツ(日本橋)/アミューズメントパークGOD/アミューズUFO(八王子)/アロハ蒲田店/池袋プレイランドカーニバル/池袋プレイランドラスベガス/上野ボルテックス/ゲームインみとや(渋谷)/ゲームインみとや(墨田)/ゲームグリーンラビット(品川)/ゲームサファリ/ゲーム・ジャル小岩店/ゲーム・ジャル新小岩店/ゲームスタジオキューブ高円寺店/ゲームスタジオキューブ下赤塚店/ゲームスポット21(新宿)/ゲームセンター宇宙船(昭島)/ゲーム・ソニック・エース小岩店/ゲーム・ソニック・エース王子店/ゲームファンタジアサンシャイン店/ゲームファンタジアシグマ1/ゲームファンタジア渋谷店/ゲームファンタジアバーディー(町田)/ゲーム・フジ大島店/ゲームプラザ・ザ・ゴリラ(池袋)/ゲームメイト(杉並)/後楽園アミューズメントミュージアム黄色いビル店/サントロペ・サンシャイン池袋店/ジョイフルランド都立大学店/ジョイフルランド中目黒店/ジョイフルランド広尾店/ジョイフルランド用賀店/Jogo桜新町店/新宿プレイランドカーニバル/中央プラザ渋谷店/東京レジャーランド小岩店/トライアミューズメントタワー(秋葉原)/永山エンデバー(多摩)/バトルアレイ町田/バトルアレイ五反田/ファンシティー(新宿)/プレイランド仲宿店/マスコ中央プラザ池西店(池袋)/ムー大陸東村山店/メセナ大島店/有楽町モンタナ<神奈川>アミューズメントプラザA&B/アメリカングラフティ横浜西口店/ゲームキャメル(川崎)/ゲームショップ・アップル大和3号店/ゲームファンタジア青葉台店/ゲームファンタジア鶴見店/ゲームファンタジア大和店/ごらくや石川町店/シルクハット京急川崎店/新横浜AMジアス/スーパージョーカー(藤沢)/トライアミューズメントスポット・ゲーム井・金沢八景店<静岡>アップル流通通り店/アラジン富士永田店/ゲームインプリンス清水店/ゲームoff/サンエイ富士吉原U3店/ツタヤランド焼津インター店<愛知>天野スポーツゲームセンター(西尾)/アミューズメントパーク・アリス阿由知通店/アミューズメントパーク・アリス岡崎店/アミューズメントパーク・アリス金山店/アミューズメントパーク・アリス空港店/アミューズメントパーク・アリス九番町店/アミューズメントファーム野菜畑(豊田)/エムワンゲーム/ゲームポート・リオ(名古屋)/ゲームシアタードラッピー(名鉄レジャックB1)/小牧カラオケバッティングセンター/サムソン千代田橋オレンジガーデン(名古屋)/三郷カラオケバッティングセンター/サンテック新瑞店/シグマランド中川店/シグマレジャックII南店/名古屋レジャーランド大高店/プレイハード50名古屋店<石川>バイパスレジャーランド藤江新館/バイパスレジャーランド藤江本店/バトルアレイ五反バトルアレイ町田<岐阜>アミューズ&スポーツシーザ/ゲームコーナー観山/ゲームセンターPAPERPO(本巣)<三重>シグマワールド桑名店/プレイハード50津店<新潟>オーケーコーラル(燕)/芸夢'S・ZONE/上越レジャーランド/プレイスポット・げえむ屋(新井)/プレイタウンラッキー/プレイランド・遊ゆう長岡店<長野>ゲームスポット日の出(上田)/スカイバッティングセンター/ダイエーレジャーランド・パロ佐久店/レディビートル(松本)<富山>オレンジハット砺波店/呉羽サービスエリア(富山)/サービスエリアin高岡/ドリームランド(高岡ステーションデパート3F)<滋賀>ダイエーレジャーランド・パロ草津店/遊INGポイントセオラ(草津)<和歌山>ゲームコーナー・サーカス松江店/ブックワン太田店/ブックワン六十谷店<福井>ジョイランド板垣店/ジョイランド光陽店<京都>京極ゲームセンター/ゲームスウィル(左京)/ゲームスドラゴン(上京)/ダイエーレジャーランド・パロ京都店/プレイハード50京都駅前店/プレイランドキング河原町店<奈良>アミューズスポット・バルジ(奈良)<大阪>アミューズメントグラフティ茶屋町店/大阪サービスゲームスボウルタカハシゲームコーナー(阿倍野)/ガンマ石橋店/ゲームコーナースリーナイン(吹田)/ゲームスペース・ベガス(北)/ゲームコーナーポテト(大阪)/ゲームセンターポテト(八尾)/ゲームファイブ(堺)/チャレンジャー関大前店/東芸社アスパ4(阿倍野)/ネーブル(吹田)/ビーコン(大阪)/ファミリーガーデン・パートII/モンテカルロ・リオ/ユーイング(松原)/ミッキー2/リノ戎橋店/リノ第2ビル店/リノ第3ビル店/ロンゴロンゴインよしもと<島根>アルファー21松江サティ店<香川>アミパラストリート(高松)/ゲームコーナースカイキング(高松)<兵庫>アミューズメントスペースBEAT(神戸)/ゲームプラザ川西店/ワンダーランドプレゴ(神戸)<広島>アミパラここじゃ店(東広島)/西条プラザゲームコーナー/ダイナレックス広島サティ店<山口>ネオブラボー/プールインエイト<岡山>アミパラミラクル(岡山)/アミューズメント・エキスプレスGEAR/アメニティー倶楽部ミレニアム/スーパーパンキーズbyミレニアム/ダイエーレジャーランド・パロ倉敷駅前店/テクノウエルカム(岡山)/ファイブオー岡山/ファミリーガーデン/プレイハード50法界院店/ベンダーショップ旭川/ミレニアムツモク店<高知>ゲームえの木(高知)/ゲームコーナーサボリ(高知)/プレイハード50高知店<愛媛>チャレンジバンバン(松山)/ハスラー2/BIGプレイランド(松山)/プレイハード50平和通り店<徳島>エンゼルランド佐古店/エンゼルランド徳大工前店/エンゼルランドポッポ街店<大分>CRハイスコア/プレイハード50大分店/プレイランドネオ<佐賀>ゲームプラザアンアン中小路店<長崎>スペースシャトル1号店/タイム98(佐世保)<福岡>アミューズメントスペース・スーパーマック/アミューズメントスペースMAC/アンアン(北九州)/キングコング那珂川店/センチュリー高宮店/センチュリー春田店/センチュリー平尾店/はてな(久留米)/ホワイトハウス箱崎店/モンキーハウス(福岡)<熊本>ゲームプラザ白山店/VIPファンタジア(熊本)<宮崎>タワーズパーク南バイパス店<鹿児島>プレイシティー中央町店/プレイランド・フェニックス(鹿児島)<沖縄>アミューズメントベガ/ゲームインナハ/ゲームインナハパートII/武蔵(那覇)

一緒に夢を実現しよう。

プログラマー、CGデザイナー 募集中!
お問い合せ先045(593)7100

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー®

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3


TAITO
ほら見ろ、
ボクの
言った通りだ。
君は、
誰にも負けない
スーパーアイドルに
なった。
KAORI
AYUMI
MISAKO
プレイヤーは、
腕利きのプロデューサー
となって女の子をスカウト。そし
て、二人三脚による修行の日々が
始まる。最初の試練は、イントロ当てクイズ。
これをクリアすると、お次はアイドルに欠か
せない感性や運動神経が試されるミニゲ
ームが待っている。幾多の関門をくぐり抜け、
目ざすは歌って踊れる、スーパーアイ
ドル。さあ、“カン”を鍛え、“センス”
を磨いて、きびしい芸能界
を勝ち抜こう。
イントロ当てクイズ
+アイドル育成ゲーム。
きらめきスターロード
♪イントロ倶楽部♪

サイキックフォース2012

独占大スクープ!
待望の続編、ここに…

先日行われたAMショーにて、ついにその姿を現した待望の続編『サイキックフォース2012(正式名称)』。これから発売に向けて、少しずつ情報を公開していく予定だが、まず第1回目は、2012の主要キャラクターとなる10人のサイキッカーをいち早く紹介しよう。後半には、ショーリポート&プレゼントもあるぞ!

担当:RED&こーじ
Special Thanks:タイトーTGパブリシティセクション"白丸"

2大勢力

前兆(オーメン)

野望 軍サイキッカー部隊



新キャラ・ガデスの超能力技「メテオプッチャー」。結界に叩きつけた相手に、アステロイドで追い打ちする技だ。

闇 剎那(せつな)



MASTER OF DARKNESS

あんな落ちぶれた親父のようになりたくない!力を望んだ彼は、その望み通り未知なる脅威の力を手にすることになる…。最強を自負する絶対的な自信とプライド。神に選ばれしエリート、軍の秘密兵器…人工サイキッカー完成体第1号。その名は、剎那(せつな)。

彼はマスター・オブ・ダークネス。闇を自在に操る超能力者。人はどこまで神の領域に近づけるのか?

UNKNOWN

タイトー広報の白丸さん、イチ押しのキャラ、剎那。人工サイキッカーの繰り出す超能力とはいかに!?

重 ガデス



MASTER OF GRAVITY

強力な超能力が覚醒した日、彼は至高の喜びを感じただろう。なぜなら信じるものは己のみだったのだから。自らの思うがまま、その時の気分…それだけの理由があれば裏切りすら平気でやってのける男。まさに傭兵である。

彼はマスター・オブ・グラビティ。その強力な念動力は重力を自在に操り、巨大な岩をも軽々と持ち上げる。

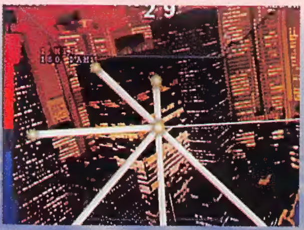
光 エミリオ



MASTER OF LIGHT

破壊を好み、自らの能力に悦する…。2年という時間は、これほどまでに人間の心を大きく変えてしまうのか?ウォンの下、軍サイキッカー部隊に所属する彼は、本当に自らの忌まわしき力を責めていたあのエミリオ・ミハイロフなのか?サイキックドール?セカンドパーソナル?白い翼は何を物語っているのだろう。

彼はマスター・オブ・ライト。光を自在に操る超能力者。その力は悪しき光か、聖なる導きの光か?



旧キャラ・エミリオはシーカーレイ関係がパワーアップ。写真はリフレクターダッシュを使用したところ。

※今回使用した画面写真は、開発中のものです。また、キャラクターイラストはデザイン画の段階のもので、正規のイラストではありません。何とぞ、ご了承ください。

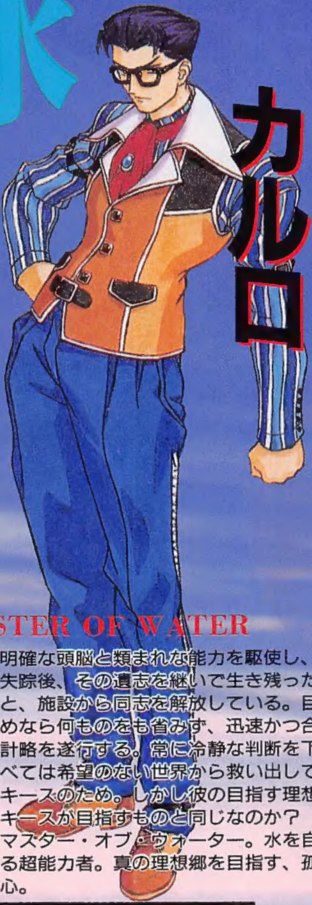
希望

新生ノア



旧キャラ・ゲイツの超能力（?）技「パイルバンカー」。グラフィック、カメラワークの向上でさらにド迫力に。

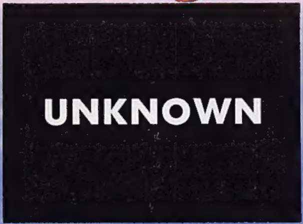
水 カルロ



MASTER OF WATER

その明確な頭脳と類まれな能力を駆使し、キース失踪後、その遺志を継いで生き残った者たちと、施設から同志を解放している。目的のためなら何ものをも省みず、迅速かつ合理的に計略を遂行する。常に冷静な判断を下す。すべては希望のない世界から救い出してくれたキースのため。しかし彼の目指す理想郷は、キースが目指すものと同じなのか？

彼はマスター・オブ・ウォーター。水を自在に操る超能力者。真の理想郷を目指す、孤高の腹心。



その風貌から、旧キャラのウォンを想像させる、カルロ。水を操る超能力とは、果たしてどんなものか？

機械 ゲイツ



CYBORG

彼の目にはもう何も映っていなかった。怒りも、悲しみも、妻、そして娘への思いも。自ら思考できない彼は、人間らしさを取り戻すことができるのだろうか？誰が何の目的で、再び彼を戦う機械にしてしまったのか？

彼はサイボーグ。かつてサイキッカーを倒すためだけに誕生した半機械人間。妻と娘をサイキッカーに殺され、その復讐を墓標に誓ったゲイツ・オルトマンはいずこに？

対立する 炎 レジーナ



MASTER OF FIRE

理想郷を築くための尖兵として、自らの命を賭けて戦う彼女。その能力同様、熱しやすく強気な性格。しかし、彼女の戦いの本当の理由は兄のため、兄への思い。兄、カルロのためにできることは、戦うしかなかったのだから。

彼女はマスター・オブ・ファイア。炎を自在に操る超能力者。その炎はユートピアへ導くかがり火となるのだろうか？



新キャラ・レジーナの超能力技「アトミックバーナー」。レバーにより、火炎の発射方向を変えられる。

BACKBORN STORY

～The 9th Another Episode～

西暦2010年、人類とサイキッカーの未来を賭けて2人の超能力者の戦いが始まろうとしていた。サイキッカーの理想郷を創造するため、超能力集団ノアを結成した総帥、凍てついた心を持つ戦士キース。そしてその友人であり、友人の暴走を止めるべく、熱き炎のごとき情熱に覚醒したバーン。

ノア本部で繰り広げられた冷気と炎の戦いは、終わることなく永劫に続けられるかに思われた。

しかし、その戦いを見つめるもう1つの存在があった。自らの野望のためにノアの理想を踏み台にした、最強の力「時間進行能力」を持つ男ウォン。計画を台無しにしたバーン、用済みになったノア。そして総帥キース。そのすべてを消去するために今、爆破ボタンのスイッチが彼の手によって押された。

吹き飛ぶ地下要塞、そして…そこで行われていた戦いも、消滅したかに見えた。果たして2人のサイキッカーの命は尽きてしまったのだろうか？

そして、2年の時が流れた…

PSYCHIC FORCE 2012 PRE STORY

西暦2012年、荒廃し続ける地球。権力・財力・軍事力…力のあるものだけに幸福が訪れる最悪の社会システム。その中で1つの勢力が誕生した。その名はノア…かつて理想郷を夢見た超能力集団と同じ名前である。

一方、時を同じくして…対サイキッカー用サイボーグ開発が失敗に終わった軍が、本格的に超能力を研究・利用し始めるのは時間の問題だった。幽閉、拉致される未熟なサイキッカーたち、再び彼らの悪夢が蘇ったのだ。しかし、研究は難航し、いたずらに時間が過ぎていった…。そんなとき、1人の男が現れ、軍上層部と密かに調印を果たす。その男の介入後、軍の超能力研究は飛躍的に加速度を増した。そして…今度は対サイキッカー用の新たな部隊が誕生した！軍サイキッカー部隊がここに設立されたのである。

軍サイキッカー部隊…自らもサイキッカーでありながら、軍に加担した男の野望とは何か？人類の希望、新生ノアを復活させたキースと名乗る男は、本当に死んだと思われていた伝説のサイキッカーと同一人物なのか？

今、新生ノアVS軍サイキッカー部隊の第2次超能力対戦が始まろうとしていた。



電撃

マイト

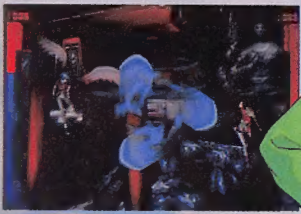
MASTER OF LIGHTNING

サイキッカーハンターを名乗る謎の少年。目的も、理由も、稲妻の剣で切り捨てた、超能力者の屍の先にあるのか？そして1人の少女との出会いが彼の運命を大きく変えていくことになる…。本編の物語の鍵を握っている、第3勢力。そしてまた、この「サイキックフォース2012」の主人公でもあるマイト。

彼はマスター・オブ・ライトニング。稲妻を自在に操る超能力者。彼が何処から来て、何処に行くのか誰にも解らない…。



新キャラ・マイトの超能力技「ライトニングソード」。イカヅチの剣を発生させ、相手を切り裂く接近戦用の技だ。



旧キャラ・ウェンディーの新超能力技「トライクレセント」。発射後、任意に分裂させられる飛び道具系の技だ。



風

ウェンディー

MASTER OF WIND

強力な電撃を受けながらも、ウェンディーの心の中の「予想」が反撃を拒んでいた。飛び去ったノアの戦士、ソニアを名乗ったあの女性に感じる懐かしい感じはいったい？友人を救うため単身ノアに乗り込んだバーン。悲しみを背負ったまま行方不明になったエミリオ…。ウェンディーは1人探索の旅を続ける。

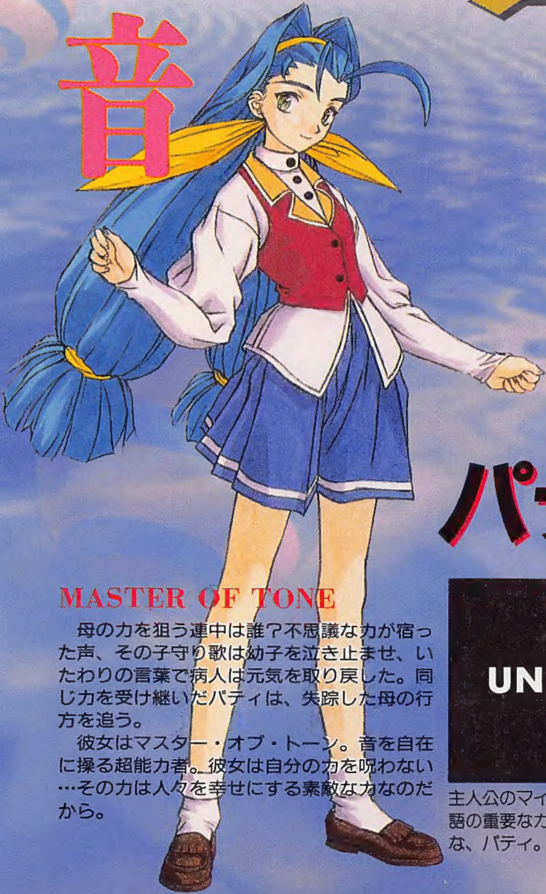
彼女はマスター・オブ・ウィンド。風の力を自在に操る超能力者。探索の風はウェンディーに再び力を与えるのか？

そして物語の鍵を握る

第3勢力

フリー

果たして彼らは何者なのか…？



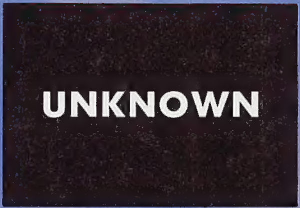
音

パティ

MASTER OF TONE

母の力を狙う連中は誰？不思議な力が宿った声、その子守り歌は幼子を泣き止ませ、いたわりの言葉で病人は元気を取り戻した。同じ力を受け継いだパティは、失踪した母の行方を追う。

彼女はマスター・オブ・トーン。音を自在に操る超能力者。彼女は自分の力を呪わない…その力は人々を幸せにする素敵な力なのだから。



主人公のマイト同様、今回の2012の物語の重要なカギを握る人物となりそうな、パティ。使用超能力は「音」。



新キャラ・玄信の超能力（?）技「金剛輪」。前作のキースのフリジットスパインのようなディフェンシブな技だ。



呪術

玄信（げんしん）

MAGIC USER

全滅した影高野、いったい誰が何のために？「犯人はサイキッカーである」…これだけを手がかりに難を逃れた彼は、単身でその敵を捜しつつ「魔」を退治するために総本山を後にする。

彼はマジックユーザー。影高野の術師であってサイキッカーではない。同じ影高野出身の玄真の兄弟子にあたる。

今回新たに加わったシステムについて

ここではシステムの変更点について紹介しておこう。前作をやっていなかった人にはピンとこないかもしれないが、ちゃんと遊び込んだプレイヤーなら、このマニアックな変更点がどれだけサイキック対戦を熱く奥深いものにするか、予想できるはずだ。

バリアブレイク

待望のバリアガード破壊技ができた。バリアガードを張った相手の近くでレバーを入れながら、強攻撃ボタンを押すだけだ。相手のバリアガードを砕きつつ、ダメージを与えることができる。



エミリオがバリアガードを展開中。昔は解除の瞬間を狙うしか、



2012では、ご覧の通り!

スライドダッシュ

小さくカーブして、相手の背後や側面をとるダッシュが追加された。それが、スライドダッシュだ。



エミリオのクイックダッシュをスライドダッシュでかわす。



一瞬で背後をとり反撃!壮絶なドッグファイトの予感…。

その他にもいろいろ

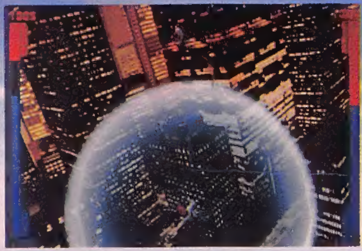
バリアブレイク、スライドダッシュ以外にも、いろいろな追加、変更要素がある。

①**サイコゲージがライフゲージと一体化**していて、ダメージを受けると、サイコゲージのMAX値が上がるようになった。PSY消費が100以上の連続技が可能になるのだ

②そして、これをわざと自分でやってしまう両刃のテクニックが、**ハイパーチャージ**である。ボタンを3つ押しながらレバーを回すと、自らの体力を削り、サイコゲージを最大200%まで上昇させられる。そしてハイパーチャージした場合は、攻撃力も高くなる

③ダウン時の起きあがりの攻防を熱くしそうなのが、**PSYインパルス**。これは攻撃力のある起き上がり時専用の巨大なバリアガードなのだ

④通常弾のみならず、**超能力技も方向撃ち分けが可能**になった。コマンド入力後に、方向指定して、ダッシュで飛び回る相手を狙い撃ちできるぞ



起き上がり時専用の巨大なバリア、PSYインパルス。

よりマニアックに!
ゲーム性も激しくUP!

AMショー'97『サイキックフォース2012』リポート

いよいよ登場!会場の反応は!?

2月のAOUショーの正式発表以来、常に注目の的となっていた『サイキックフォース2(仮)』が、先日のAMショー'97にてついに出展。タイトーブース中央のメインスクリーンには、ものすごい数のお客さんが殺到。正式タイトルが『**サイキックフォース2012**』と発表されると、大きな歓声が。

プレイできる筐体が1台のみと限られていたにもかかわらず、お客さんは大喜び。

また、この場で流された最新のプロモーションビデオで、2012の世界観、登場キャラクター、ストーリーなどが徐々に明らかにされると、会場は興奮のるつぼに!



9月20日(土)、一般日初日
正式タイトルついに発表!

気になるプレイヤーの反応は?

会場で実際に2012をプレイした人たちの感想をまとめると、だいたい次のようなものだった。

●**グラフィックがすごくきれいになった**

●**新しいシステムは、前作よりも対戦の駆け引きが熱くなりそうで、好感が持てる**

●**キャラの移動が速く、スピード感溢れる闘いができそう**

その一方で、登場キャラクターについては賛否両論という感じ。○○様や○○がいなかったのが、ショックだったようだが…、果たして!?



ファンの熱気に押され、予定外の一般日プレイが可能になったとか…。

タイトーよりプレゼントあり!

さて、今回もタイトーさんのご厚意により、

●**Gダライアス Ver.2 特製ポーチ**

●**プチカラット特製ヨーヨー**

を、それぞれ10名様にプレゼント。官製ハガキの裏に、『サイキックフォース2012』に対するご意見、ご要望を必ずご記入のうえ、左記のあて先までドシドシご応募ください。締め切りは、10月31日(金)の消印有効です。

あて先
〒101
東京都千代田区神田神保町1－26
(株)新声社
ゲーメスト編集部
「サイキック2012アンケート」係

※必要事項を忘れずに!締め切りは10月31日(金)消印有効です!

鋼の鼓動が聞こえる…

スクウェアのアーケード参入を伝えてから2カ月半…。先日、9月18～21日にかけて行われたAMショー会場において、いよいよ『EHRGEIZ(エアガイツ)』が参考出展という形ながらも、遂にその姿を我々の前に現した！今回は、AMショー出展バージョンでのリポート記事をどこよりも早く独占公開。これは必見です！

担当：伊勢猫

次ページの開発者インタビューも要チェック！

S THE RING

Z

GEIZ

夢の最強タッグ結成！

ナムコ＋スクウェア共同のアーケード・プロジェクト第1弾として発表された、この『エアガイツ』。近年『鉄拳3』を世に送り出したナムコが開発、販売環境を全面的にサポート。実際のゲーム開発に関しては、以前に本誌でお伝えした通りに『トバルNo.1』でお馴染みの、ドリームファクトリーが担当することとなる。

さて、今回のショー会場で参考出展としてプレイできたバージョンは、開発状況として見れば実に15%。そのすべてを見ることは残念ながらできなかったわけだが、今回はその中でも徐々に見え始めたシステム部分を中心に解説していこう。残念ながらショー当日に会場へ足を運べなかった読者にも、その雰囲気を味わっていただきたい。

なお、これから紹介する内容に関しては、AMショーバージョンのモノであって、発売されるまでには変更される可能性があることをあらかじめお断りしておく。

さらに次のページでは、ドリームファクトリーのインタビュー記事もある。ぜひ注目してほしい！



オールレンジ・バトル

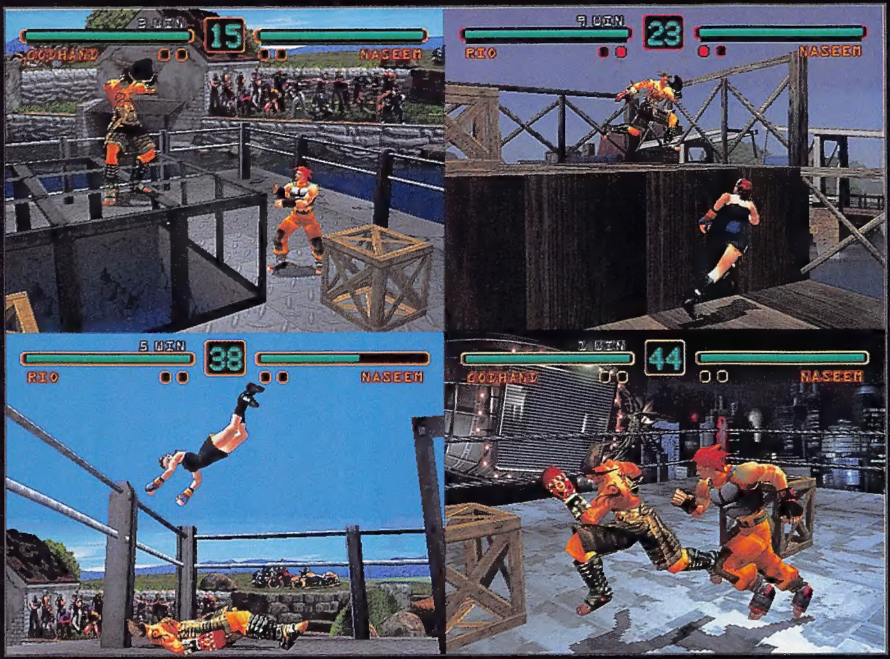
従来、対戦格闘ゲームにおいては近距離で殴る、蹴るといった攻撃の組み立てが基本的なモノとしてあった。

しかし、自由にフィールドを走り回ることができるエアガイツでは、こういった近距離攻撃以外に、遠距離で相手を攻撃する手段として、世間一般に飛び道具と呼ばれるモノがある。この飛び道具、従来のように複雑なコマンドが必要なく、ショー会場では専用の攻撃ボタンひとつで簡単に飛び道具を発射。さらに自分が撃った弾を自由に操作していくことで、物陰に隠れている相手を攻撃することが可能なのだ。

安易に逃げ回って簡単に避けるといったことは難しいが、逆に飛び道具自体が相殺する特性を利用して、発射モーションで相手の弾を打ち消しつつ飛び道具を打ち返したり、一気に走りからのジャンプで飛び道具を飛び越えての反撃など、その特性をうまく生かした攻防を楽しむことができた。

また、壁や障害物上にいる相手に対しても、上下に発射方向を選択できるほか、ジャンプ中にも基本動作のひとつとして撃つことも可能だ。





全方位へ自由自在

エアガイツのキーワードとなる「自由度」。具体的にどういったことかといえば、いままでの対戦ゲームにおいて存在した、お互いを結ぶ「軸」といったものが一切ない。

このため、相手の行動に制限されることなく360度好きなときに移動することができ、そこから横方向への移動やジャンプ、あるいは任意の方向へと転がって攻撃を避ける…などといった行動をとることが可能。従来の3D対戦ゲームでは考えることができなかった、走って相手の側面や背後を取る…といった攻防を楽しむことができるのだ。

さらにはリングの四方にある壁（ロープや金網もあり）やリング内に設置されている障害物の上にもよじ登ることが可能。その高低差を生かした専用技や多彩な攻防といったものがあり、実際にショーのバージョンでも、高所からのボディプレスなどを出すことができたりもした。

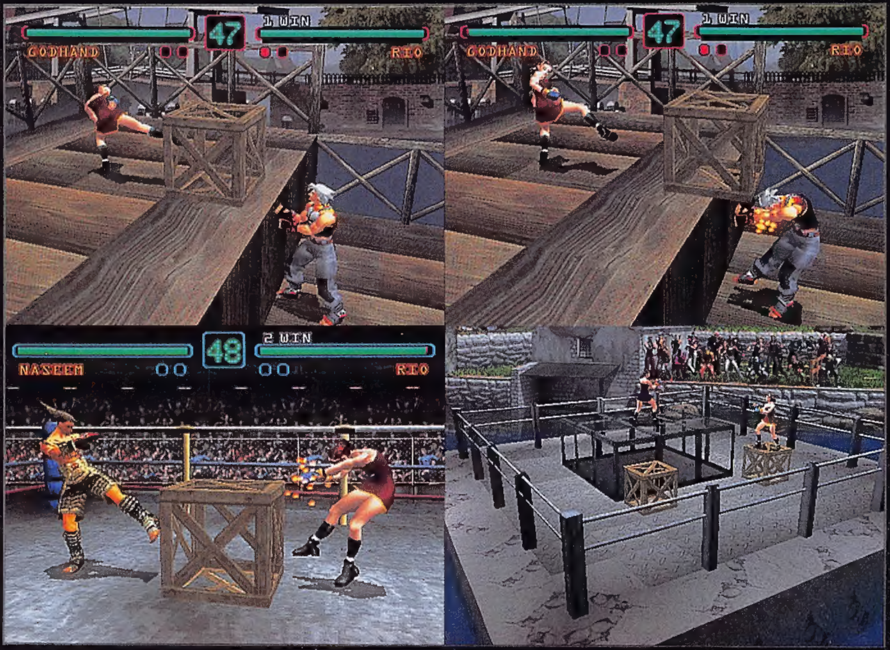
だが、これだけ自由度があると、相手に背を向けて「逃げる」となった場合が問題になるわけだが、これに対しても、それを打開するシステムは存在する。

GOD BLESS

namco® + SQUARE
共同プロジェクト第1弾作品
『EHRGEIZ（エアガイツ）』
AMショー出展バージョン リポート

※画面写真は、AMショーバージョンのものです。ご了承ください

EHRG



障害物の存在

エアガイツを語るうえで、もうひとつ触れておかなければならないのが障害物の存在。

リングによっては高低差があることは画面写真を見てもらえば分かるとは思うが、そこに何気なく置いてある木箱のような障害物。これは単にその上に乗れるだけではなく、蹴り飛ばすことで武器として使うことが可能。相手をリング際に追い込んで障害物を蹴り飛ばしたり、蹴り飛ばした障害物を盾に、走って間合いを詰めていったりと、その可能性は無限大。対する側も単に逃げるだけではなく、ジャンプで跳び越えての反撃や、壁に昇って様子を見たりと対応するべき手段は色々とある。

ショー会場の段階では木箱のみだったが、これから開発が進むにしたがって武器要素の強いものや壁としての障害物など、いまから考えるだけでもバリエーション豊かな障害物が増えてくるのだろう。

とまぁ、ショー・バージョンをプレイした感じを織り交ぜつつ解説してみたが、どんな印象を受けただろうか？今後も続報が入り次第、取り上げるので期待してくれ！

AMショー出展バージョンは、あくまでも実験にすぎない

『EHRGEIZ（エアガイツ）』の完成形を探る





「EHRGEIZ（エアガイツ）」開発チーム
（株）ドリームファクトリー代表 石井精一氏
緊急激白インタビュー

先日のAMショーにて、参考出展（開発進行度15%）という形ながら、いよいよプレイ出展を果たした『EHEGE I Z（エアガイツ）』。あまりにも新しいタイプのゲームだったため、その評価は賛否両論であった。
しかし「あのショーバージョン＝エアガイツのすべてと思ってもらっては困る。あれはあくまで実験にすぎない」と、開発の石井精一氏は語る。
では、その実験の結果、何が得られたのか？完成版では、どういうゲームになっていくのか？この際、じっくり話を聞いてみることにした。

皆さんの意見を聞きたかったから、あえて出展したんです

プレイ出展にこだわった理由

ナムコ＋スクウェア共同プロジェクトによる第1弾作品『エアガイツ』が、先日行われたAMショーにていよいよ出展された。しかもビデオ出展ではなく、プレイできる状態での出展である。

そういえば、前回のインタビュー（本誌7月30日発売号、巻頭インタビュー）において、今作品の開発を務めるドリームファクトリーの代表・石井精一氏（以下、石井氏）は、確かにこう語っていた。

「AMショーでは、皆さんにプレイできる状態で楽しんでもらえると思います」

ただし、その開発進行度は15%バージョン。数字だけでみれば、ゲームとしての完成度は非常に低いと言わざるを得ない。

開発進行度が何%であれ、プレイ出展となってしまうと、プレイヤー、オペレーターからの一応の評価が下されてしまうのがショーの厳しいところ。もちろん未完成のものでも、ものすごく評判が高まる場合もあるが、本来なら「この完成度での出展は本意ではない」というのが、メーカー側の偽らざる心境であろう。

しかし、このリスクを承知で、あえてプレイ出展にこだわった石井氏の真意を知りたい。

「本音を言えば、まだあの状態では出展したくなかったんです（笑）。ただ、ゲームをプレイしてもらったうえでの、プレイヤーの皆さんの意見を聞きたい、というのはあったんですよ。その場合、ビデオ出展では全然意味がないんですね。完成度がどうであれ、プレイできる状態での出展でないことには…」

全く新しいゲーム性を追求しているがゆえに、プレイヤーがどういう遊び方をするのか全くシミュレートできないのが、どうしても気になっていたようだ。今回、あえてプレイ出展を試みた意義はそこにあった、と解釈したい。

現時点でのゲームの評価よりも、ゲームをもっと良くするための意見収集を優先していきたい。石井氏の意図する想いは、果たしてショー会場に足を運んだプレイヤー、オペレーターの方々に届いただろうか…。

確かに「この完成度で出展するのはちょっと…」という声もあったことは事実だ。しかし見方を変えれば「最終的に満足な作品に仕上げるための、プレイヤーへの親切な配慮」と捉えることもできる。

「ゲームとして、息が長くて奥が深い、プレイする度に新たな発見が生まれる…最終的にそんなゲームに仕上げたいからこそ、この段階での出展に意味があるんです」

いずれゲームが市場に出たときに、今回のプレイ出展が大いに意義あるものだった、という結果になればいうことない。つまり今回のショーは先行投資なのである。



ゲームスタートの合図で、両者が全く別々の方向へと走っていく。エアガイツの世界では、これが当たり前なのだ。

開発者緊急インタビュー
『EHRGEIZ（エアガイツ）』の完成形を探る

あくなきゲーム性の追求を続けたい しかし見た目のインパクトも重要だ

相反する2つの印象

「キャラをただ走らせているだけで、単純に面白いんですよ。こんなに自由に動けるなら、対戦ゲームにありがちな制約がなくて、気持ちよく闘えそうですね」
「ホーミングする飛び道具、障害物に乗る、蹴る、リングの外周の上を走り回れる。基本操作がこれほど斬新に思えたゲームはありません。これなら完成版がすごく期待できます」

一般入場日の初日、熱心にエアガイツに興じるプレイヤーに聞いてみたところ、こんな声が返ってきた。開発進行度15%とはいえ、この段階でエアガイツが持っている無限の可能性を感じとったプレイヤーは多い。

この反応だけでも、プレイ出展した甲斐があるというものだ。だが、その一方で、

「自由なゲーム性なのはわかるけど、基本動作が多すぎて、何していいかわからない。キャラとか演出とかに派手なものがないので、逆に地味な気もする…」

こんな印象を抱いたプレイヤーも多かった。確かに見た目の演出の派手さや、魅力あるキャラクター設定というのも、対戦ゲームに必要な要素である。

「今どきの風潮とは違うかと思うんですが、個人的には、ゲーム性のみを純粋に追求したいんです」

ショー・バージョンにおいて、使用できるキャラはたったの3人。しかも対戦ゲームにありがちな派手な必殺技とかは、一切内包されていなかった。本当に、ゲーム性だけでシンプルに勝負を挑んでいるのだ。

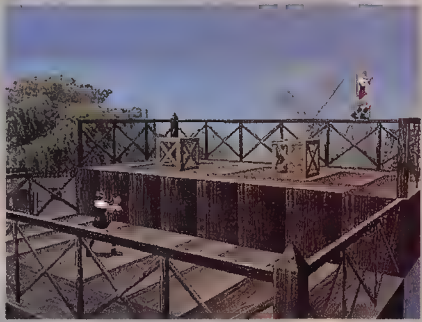
「でもそれだけでは、大多数のプレイヤーに決して受け入れられないんです…。プレイしての面白さと同じくらいに、見た目に面白そうに見えるというのも重要な要素なんですよね」

斬新なゲーム性と見た目に魅力ある世界観、演出力。この両輪を成り立たせたものが、ヒットするゲームの条件であることを、石井氏はちゃんと知っている。

「エアガイツのバックボーンにある世界観は、只今一生懸命作っている最中なんですが、ぼんやりと描いているのは、なんでもありという世界の中で、どの格闘技が本当に一番強いのか？という部分なんです」

近未来を舞台に、各キャラがそれぞれ備えている格闘技の強さを信じて闘い合う、というところが、とりあえずのテーマになりそうだ。

「各キャラのティティールも、当然こだわっていきますよ。自由度が高いのは、決してゲーム性だけではないんです。世界観や設定だって、もっともっと自由度の高いものにしていきますから」


高低差があるだけでも驚きだというのに、しかもこの壁の外にまで行けるとなると…。エアガイツのゲーム性はどこまで広がっていくのだろうか…。

無限の可能性を感じるゲーム性 それがエアガイツの完成形だ

どんどん広がるどんどん変わる

ショーバージョンを根底に、今後エアガイツはどう変わっていくのだろうか？

「走る、ジャンプするといった基本動作は、エアガイツの斬新性を生み出す骨格となる動作なので、これらは残っていくと思います。

あとは、不必要な動作はなくしたり、残すものは残していくという作業の繰り返しになります。もちろん、代わりにもっと面白そうな動作を入れてみたりする可能性もありますよ」

たとえば、どんな動作が入るのだろうか？

「障害物を持ち上げて投げるというのは、ぜひ入れてみたいですね。あとは、ステージの上にロープみたいなものがあって、それにぶらさがったりできるのもいいですよね」

しかし、キャラクター設定についてはどうだろう。今回のバージョンではみんな飛び道具が使えるが、1人ぐらい、まったく飛び道具が使えないキャラがいてもいいと思うのだが…。

「確かに今回のバージョンでは、サイコガンのような飛び道具を使うキャラばかり存在してしまいましたが、あれはあくまで、1キャラのパターンにしかすぎません。

まったく飛び道具を使わない、接近戦が得意なキャラというのも、当然入ります。そういうキャラがいることで、キャラに相対性が生まれますしね。

純粋に素手だけで闘うキャラがいれば、武器をたくさん備えたキャラもいる。もっと枠を広げて、空を飛べるキャラがいたりしても面白いかもしれない。エアガイツでは、キャラの在り方までも、何でもありにしてしまいたいんです」

しかも石井氏は、闘いの場となるステージにまで、無限の可能性を求めているようだ。

「写真を見てもわかるとおり、ステージの四方には壁というのが常に存在しているんですが、この壁の外側にも行けちゃうようにしたいんですよ。また高低差のあるステージに加え、動いている床があったりするステージ、高速で落下しているエレベーター上のステージとか面白いですよね」

これらの話を聞いていると、石井氏が求めているすべてのアイデアやシステムが、ゲームの中でうまく消化されるのか不安が残る。が、制約の非常に多い昨今の対戦ゲームにおいて、やはり無限の可能性を一番感じるのは、このエアガイツであると確信できる。

発売はまだまだ先になりそうだが、やはりこのエアガイツだけは、目が離せない。



ゲームとして、息が長くて奥が深く、プレイする度に新たな発見が生まれる…。最終的にそんなゲームに仕上げていきたい



座談会開始

AMショーでついにプレイすることができた電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム。このビッグタイトルについて各ライターに思いのたけを語ってもらうことになった。

だが、ここで紹介する内容は、あくまでもAMショーバージョンだということを認識しておいてほしい。

それではバーチャロン座談会ゲットレディー！

SHO　というわけで、AMショーでプレイした感想を各ライターに語ってもらいます。とにかく気がついたことを、ドーン

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM オラトリオタングラム

電脳議事録

文責：SHO
座談会出席者：がっちん、ギィ、DS1、GED、キャサ夫、GYU、SHO、伊勢猫、スー、ちゃっきー









進化のカタチ 時代のチカラ

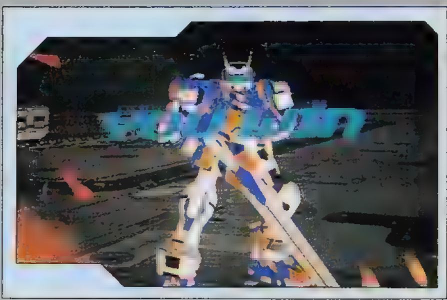
と挙げてほしいんだけど…。
キャサ夫　とにかく気がついたことっていうけど、多すぎて何から話していいのか、わからん！
一同　うんうん（みんなうなずく）。
SHO　うーん…じゃあ操作系からいってみようかな？
がっちん　レバーが変わってて気になったんだけど、操作感覚はよかったよ。
ギィ　サターン版のバーチャスティックにすごく似てる気がする。
ちゃっきー　コンパクトにまとまってたね。
SHO　ふんふん、レバーはよさげって感じだね。
スー　問題ないっしょ！

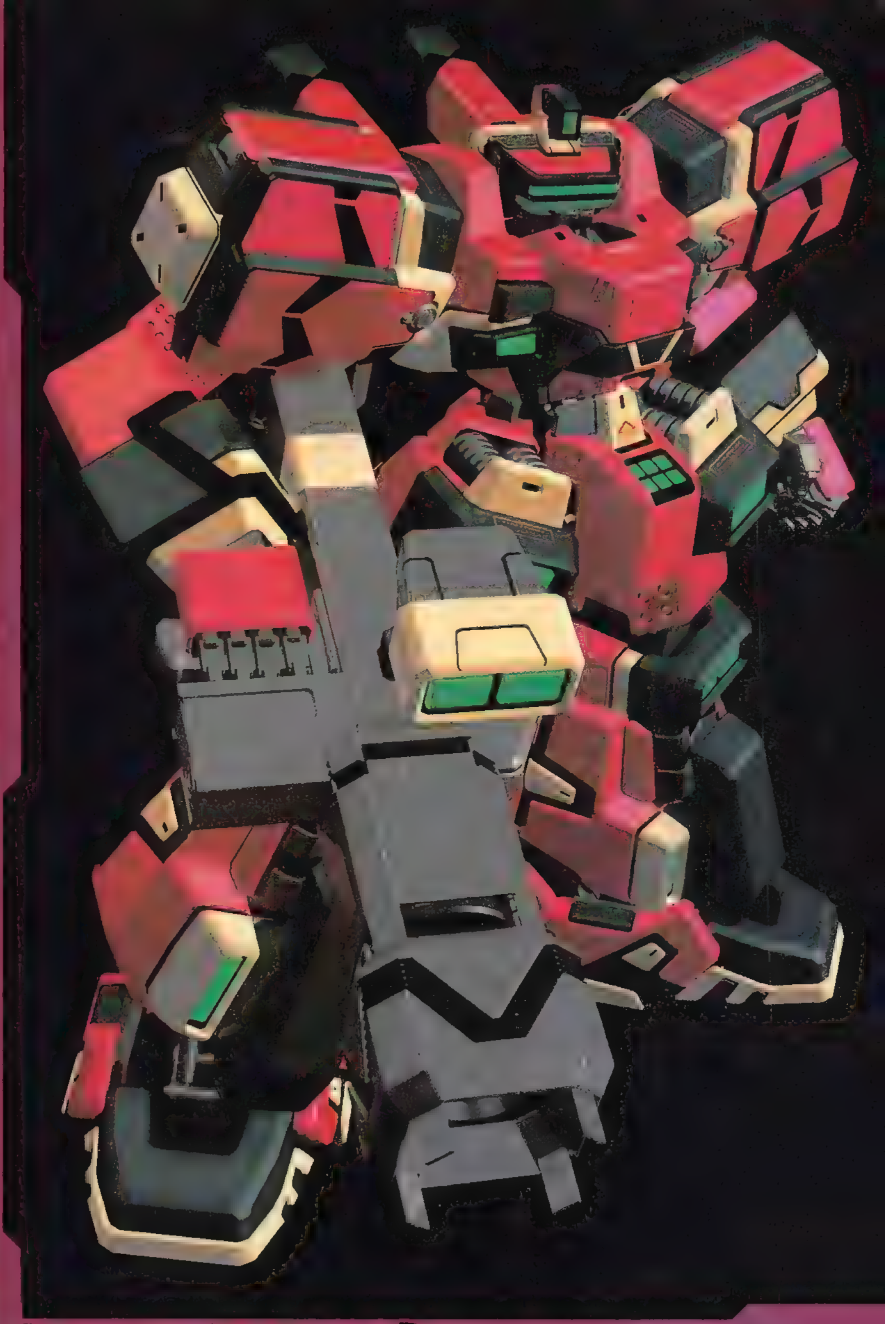
操作システム

SHO　じゃあ操作システムについては？
DS1　ガードのやり方が変わっていて、とまどいましたよ。
伊勢猫　ダッシュボタンを2つ同時押しでガードになってたしね。
ちゃっきー　ダッシュしようとしたらガードしちゃうのもあったなー。
キャサ夫　通常ダッシュの他に、ターボショットっていう新しいシステムもあったし。
GED　空中でダッシュもできるようになったしね。
GYU　マジでえー（太い声で）
伊勢猫　よく見とけって。
スー　でも着地したときの硬直はスゲー長かったよ。
SHO　まあまあ、まだ開発29・8%なんで細かいところは無しね。
ちゃっきー　ダッシュっていえば、ダッシュ中に攻撃が2、3回できたよね。
ギィ　サイファー（バイパーⅡ）なんか、特にすごかったよ。
SHO　ほうほう。じゃあ他には？
スー　じゃあね…あっそうだ、前作のSLCダイブみたいな特殊攻撃が各機体にあったみたいだよん。
SHO　あったあった、テムジンが波乗りするやつでしょ。
がっちん　なんだそりゃ？



DS1　突進系の攻撃ですよ。
キャサ夫　ライデンにも何かあったぞ、よくわかんないけど。
DS1　レーザーを拡散して放出する攻撃ですよ。やだなーもう、ちゃんと見てくださいよ。
ちゃっきー　他にもいろいろあるみたいだけど、ショーでは6機体しかプレイできなかったから後はわかんないけど。
GED　あっそうだ、投げがあったでしょー
がっちん　あったけど投げてる感じが2D格闘と違うからイマイチよくわかんなかったなー。
伊勢猫　まあ、そのあたりのことは完成バージョンで仕上がっているでしょ。
SHO　他には何かある？
キャサ夫　しゃがみ攻撃があったけど、前とかなり変わってたなー。言葉で説明するのは難しいけど…。
SHO　例えばどんなこと？
伊勢猫　歩きながらしゃがみ攻撃をしたときにホバーしなくなったとか…。
ちゃっきー　やり方によるでしょ。
SHO　うーん難しいね。他には。
スー　確かじゃないけど、追い打ちみたいな攻撃があったよ。
GYU　それって投げと間違えてない？（やや太い声で）
スー　いいやーそれはないっしょ。





時を紡ぐ漆黒の神衣

GED それっぽいのはあったような気がする。
SHO なるほどね。じゃあ操作系はこれぐらいにして、次にいきたいんだけど…。
伊勢猫 まだたくさんあるけど、もう終わり?
SHO あとの細かいところは、今回は突っ込まないようにしようよ。変更もあるだろうしね。

全体のシステム

ギィ じゃあ次は全体的なところにいきますか?
SHO 何かある?
がっちん 遠距離で戦っているときに、相手の攻撃を跳ね返すのがあったんだけど、あれってどうやってやるんだ?
ちゃっきー 全部の攻撃をはじくわけじゃなくて、右手武器だけだよね…テムジンのビームライフルとか。
DS1 特別なやりかたはないんじゃないですか?
キャサ夫 距離と各機体の装甲によるんじゃないかなー。
ちゃっきー 正面じゃないと、はじかないような気がしたんだけど。
SHO 今の段階ではっきりしたことは言えないけど、遠距離の攻撃でダメージが与えられないとなると、接近戦がメインになるのかなー。
キャサ夫 絶対とはいえないけど、そういう傾向にはあるでしょ。
SHO 他に全体的に見て何かあった?
スー すげー気になるのが、前作に中ボスとして出てきたヤガランテのマークがところどころにあったんだけど、あれは何でっしゃろ?
がっちん どんなマーク?
ギィ 目玉みたいなやつがあったでしょ。
がっちん あーはいはいあれね。
スー いろんなところにあるんだけど、例えば各ステージのペイントだとか、なぜか各機体の2Pカラーにはそのマークがペイントされていたっしょ。他にもタイトルロゴのバックスペースにもそのマークがあるし。
伊勢猫 バックストーリーに大きく関係してくるのは間違いないね。個人的にこういうのは好きなんだけど、プレイヤーに考えさせるのっていいよね。
がっちん じゃあ、そもそもオラトリオ・タングラムって何じゃらほい。
ギィ それもまだ秘密らしいです。
キャサ夫 俺はバックストーリーなんて興味ないけど、ここまで思わせぶりだと多少は気になるね。
スー おいらはそういうの大好きだから、あーもう早く意味を知りてー!俺は、俺はー。
伊勢猫 はいはい、わかった早く本題に戻ってこいって。
スー あーはいはい。

ラスボスそして…

SHO …えーっと、他には?
GYU CPU戦で最後までいくと、ジグラットみたいのが出てくるんだけど、どうやったらダメージを与えられるのかが、わかんなかったよ。
ちゃっきー 倒している人も何人かいたけど、ほとんどがタイムオーバーだったね。
DS1 ジグラットといえば、倒したあとにエンディングというか、ボーナスグラフィックみたいなものがあったんですけど見ました?
SHO どんなの?
キャサ夫 テムジンとライデンが宇宙空間で戦っているやつだべ。
GYU マジでー(野太い声で)
伊勢猫 だから、よく見とけって!
GED 宇宙空間じゃないような気がしたけどなあー。
キャサ夫 でも空中で戦ってたよね。
SHO じゃあ空間戦闘ができるっていうことかな?
スー 間違いないっしょ!
DS1 でもそうなると、操作系はどうなるんですかね?
スー なんとかなるっしょ!
伊勢猫 あんたは、それしか無いんかい!
がっちん とにかく可能性が高いということは間違いないだろうね。
SHO じゃあ、そろそろ最後に各機体の感想を…。
ちゃっきー ちょっとまって、ライブモニターについては?
SHO あっ、そうだね。
伊勢猫 前作は視点の変化だけでモニターしただけだったけど、今回は画面が2画面になったり、





PAGE-4

状況報告みたいなものまであって、すごくいい感じだったね。
DS1　あれなら、見ている人にもバーチャロンのおもしろさが伝わりますよね。
SHO　確かに。ライブモニターは各アーケードに1台はほしいって感じだね。
キャサ夫　でも、前作は日本で3台ぐらいしかなかったし。しかもあんなに高いものをどこのアーケードが買うんだ？
スー　う〜ん。その辺はセガさんに何とかしてもらえるとうれしいね。

V.R.の特徴

SHO　じゃあ最後に改めて各機体について何か感想を聞いてお開きにしたいと思います。今回は6機体しかプレイできなかったのだけど、みんなどうだった？じゃあ、がっちんから。
がっちん　自分はバイパーⅡに興味があったんで、サイファーをプレイしましたが、飛行形態に変形したり、目を見張るものは多々あったんで楽しみです。
SHO　バイパーⅡの強化バージョンともいうべき機体だね、名前が変わったみたいだけど…ギィもサイファー？
ギィ　ライデンもいいけどやっぱりサイファーかな。
SHO　じゃあ次はキャサ夫。
キャサ夫　開発度が低いわりには好感触だったんで期待してます。キャラはライデンではなく、アファームド・ザ・バトラーで行くつもり。ボムのバリエーションも多くていい感じだったよ。
SHO　テムジンをプレイした人は？
ちゃっきー　あっ俺が触った。基本武器は変わらないけど攻撃のバリエーションがすごく増えていたのが印象的。
SHO　俺もテムジン触ったけど特殊攻撃が多いと思ったね。
伊勢猫　フェイ・イェン・ザ・ナイトは何か人間に近くなった感じが強く出てて、何か…。あそこまでやるのかという気もするけど、全体的には凝っているので期待できるでしょう。
SHO　ライデンは？
スー　とにかくカッコイイっす。レーザーのバリエーションも増えているし、楽しみっすね。
DS1　僕はライデンの重厚なイメージが少し無くなった気もしますが、まあ問題はないと思います。でもバル・バス・バウが使えなかったのは残念です。
SHO　最後にグリス・ボック。
GYU　あの機体がベルグドルの後継機種だったのかイマイチわからなかったけど、ミサイルの飛び方とか見るとすごくよかったとおもうな。
GED　何かドルカスとベルグドルの間を取ったような機体だったけど悪くはないと思ったね。僕もできることならドルカスを触りたかったけど。まあ、期待はできるでしょう。
SHO　開発段階が早いうちに、これだけの完成度を見せつけられて正直驚いたね。いやがおうでも期待は高まるとおもうけど、発売までもう少しあるので気長に待ちましょう。
じゃあ今日はおつかれ！

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

電脳議事録

ORATORIO TANGRAM
オラトリオタングラム

正義のコブシが火を吹くぜ！

私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES™



※画面写真や記事内容は開発中のものです。

徐々に見えてきたゲームシステム、そしてジャスティス学園のいかんともしがたい黒き野望！今回は巨悪に立ち向かう勇敢な学徒たちと、それを阻む教師たちの詳細なキャラクター設定を紹介しよう！

担当：田渕健康

そしてコマは出揃った?!

前号のキャラクターイラスト紹介に引き続き、今回はゲームの中で君の分身となる、彼らの熱いバックストーリーを大公開するぜ！

今まで、ポリゴン格闘というとゲーム性のみが前面に押し出されたものが多く、2D格闘に見られるような「勝ちデモ、エンディングなどの挿入」といった、キャラクター性を引き立たせる配慮はなされていなかった。

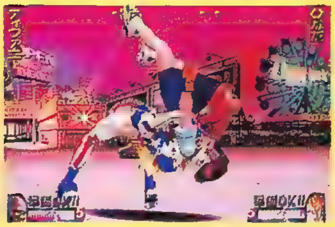
しかし、このゲームには必要以上に熱い演出がもりもり入っており、CPU戦をやる際にも、カプコンならではの美麗なビジュアルシーンが、これでもかと言わんばかりに登場する！

もちろん、幕間のデモシーンのみならず、試合中キャラクターを動かしているだけでも、彼らの個性はヒシヒシと伝わってくる！見てよし遊んでよし勝負してよしの、幅広いプレイヤーニーズに答える一品だと言えるだろう。

全編これ大青春格闘巨篇のノリで展開するのが、このジャスティス学園の最大の魅力。その魅力を十二分に引きだすためには、今回紹介しているキャラクターたちのバックストーリーを是非とも知っていてもらいたい。

別に知らなくてもプレイにまったく支障はないとは思うが、より『ジャスティス学園』を楽しむためには読んでおいて損はない！

ニューヒーローたちの熱い生き様を心に刻んで、来るべき決戦の日に備えてくれ！



太陽学園

胸に宿すは不屈の炎、太陽学園ここに在り！

バツ



性格：直情的で口が悪く、喧嘩っ早いところがあるが、根は正義感が強い。
また、病弱な母親を心底いたわる優しい心の持ち主でもある。しかし、いかんせん持って生まれた粗暴さと、すぐに相手に向かっていってしまう性格が前面に出すぎているため、誤解されやすい損な性格。

ストーリー：バツを小さい頃から女手ひとつで育ててくれた母親、雫（しずく）が勤務先の太陽学園で行方不明になったため、真相を探るために太陽学園に転入。調査を進めていくうちに「ジャスティス学園」の存在を知り、母親の救出のために、闘いの場へ赴く。





恭介



性格：バツとは正反対。クールでかつ理論家。感情を表に出すことはほとんどなく、常に沈着冷静で、カッコつけたようなポーズや言動が目立つ。しかし、表情には出ないが内面には強い正義感を持っている。あと、眼鏡にスッと右手をやるクセがある。

ストーリー：どこからかバツの母親の情報を入手し、案内役としてバツと共に闘いに参加する。
しかし、バツには言えない何か重要な秘密を握っているらしい。



性格：頭がよく、スポーツ万能。勝ち気で生意気、好奇心が旺盛で今風な元気いっぱいの女子高生。
格闘技については天賦の才を持っており、優れた格闘センスを持っている。通信教育仕込みながら、腕は全国大会レベル。
じっとしていられない性格で、放課後は校外を飛び回っている。ことさら、日課である学校帰りのケーキには目がない。

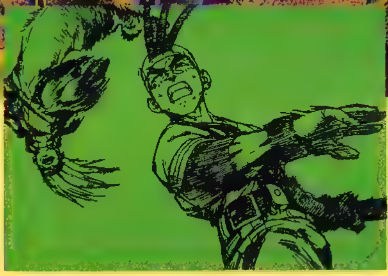
ストーリー：母校、太陽学園が襲撃されたことに対し、他の生徒たちと自分と共に戦うことを持ちかけるが、かなえられず、落ち込んでいたところにバツが転入してくる。目的が一緒だったため、一緒に行こうとするが断られる。しかし、ひなたの性格上じっとしていることはできず、無理矢理バツについていく。



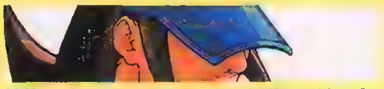
ひなた

五輪高校

目指せよ頂点、五輪の旗と共に



ロベルト



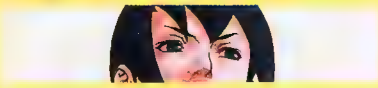
性格：ブラジル人とのクォーター（国籍は日本）。ブラジル人の血が入っている割にはクールでシャイ。物静かで一匹狼な雰囲気が漂っているが人情家で、困った人を見るとほっとけない。
五輪高校の三人の中では、他の二人の仲介役であり監視役。二人の騒ぎにいつも振り回され、肩をすくめるのが日課。
普段はクールだが、いざサッカーの試合ともなると、人が変わったように熱血野郎になる。シュートを決めれば体をいっぱいに使って喜びを表現する。

ストーリー：将馬と夏のデコボココンビが犯人探しをするというので、二人が暴走しないよう、お目付け役として加担。今回のこの行動が自分の目標であるプロ入りに悪影響を及ぼしはしないか、と内心不安。





夏



性格：勝ち気で、頭がよく、口が立つアネゴ肌。竹を割ったような性格で、弱い者いじめとウソと虫が大嫌い。
背が高く、男勝りな性格が災いしているのか、連日彼女の靴箱の中身は女生徒からのラブレターでいっぱいになっている。反面、男子生徒からは恐れられていて、日々気兼ねなくケンカできる将馬は貴重な存在。
男っぽいところばかりが目立っているが、ロマンチックな恋に憧れる乙女チックでかわいい一面や、料理が得意といった女性的な面もある。

他のキャラとの関係：ひなたとは親友で幼なじみ。将馬とはケンカ仲間（密かに好き）。

ストーリー：五輪高校内に、各クラブの主力メンバーがのきなみ襲撃される事件が発生した。
夏は、同校に通う他の二人、将馬とロベルトに相談して、三人で原因の究明に乗り出すことにする。

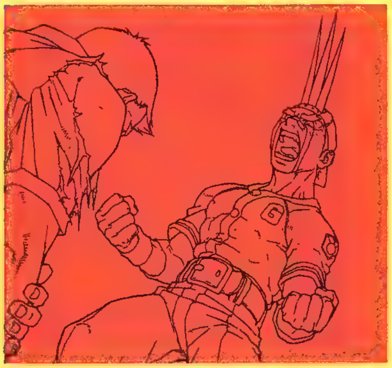
将馬



性格：短期で負けず嫌い。正義感は強いのだが、直情的すぎるのでいつも失敗ばかりしている。野球の試合中も、すぐに乱闘騒ぎにいたってしまうため、レギュラーメンバーとしてなかなか定着しない。
背が低いことを極度に気にしていて、同学年のデカイ夏に馬鹿にされ、喧嘩をふっかけるが、いつも逆にのされてしまう。
夏とは幼なじみで、最近ぐっと女らしくなった夏の何気ない仕草にドキドキすることがある。

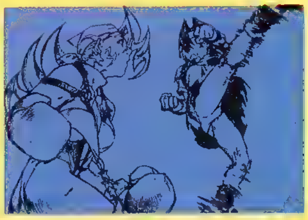
他のキャラとの関係：夏とはケンカ仲間（しかし、密かに彼女のことが好き）。

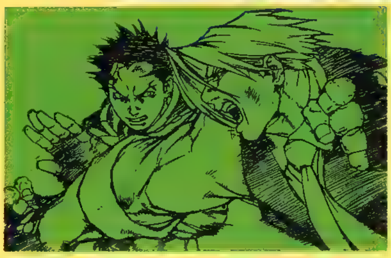
ストーリー：同じ高校のエースピッチャーである兄の修一が何者かに襲われる。プロへの道を断たれてしまった兄の無念を晴らすため、真相の追求のため、片っ端から他の高校へ殴り込みに行く。



パシフィックH.S.

EXCELLENT SCHOLARS





性格：国籍アメリカ。品行方正で大人びた性格。温厚。敬虔なクリスチャンで毎週日曜日のミサは欠かしたことがない。体の大きさと腕っぷしが強いのを承知してるので、頭に血が上りすぎないよう、常に自分を戒めている。やらなければならない格闘を終えた後は、神に許しを請うことで、自分を納得させている。思った通りの闘いができると、胸のペンダントを握りしめ、神に感謝するポーズを怠らない。

ストーリー：ロイとティファニーが「ジャスティス学園」の調査に行くというので、二人の監視役として一緒に行くことにした。



ボーマン



ティファニー



性格：国籍はアメリカ。自他共に認める美貌が誇り。陽気で派手好きな、根アカ（根バカ）のアメリカンファンキーギャル。目下の趣味は恋愛やファッションで、週末にはディスコ通いを欠かさない。遊ぶことに夢中で自分の未来のことはてんで頭にない。
派手好きな半面、アメリカにいる親へ電話やプレゼントは欠かさない、寂しがり屋でかわいい一面も持つ。
ロイとは日本に留学する前も同じ学校に通っていて、その頃から恋焦がれている。なかなか自分に振り向こうとしないロイにいら立ちを覚えている。

他のキャラとの関係：ロイに日本留学前から恋焦がれている（現時点では片思い。ロイにその気はない）。

ストーリー：ロイが父親の指令で「ジャスティス学園」の調査にいくというので、少しでも振り向いてくれたらとついていくことにした。

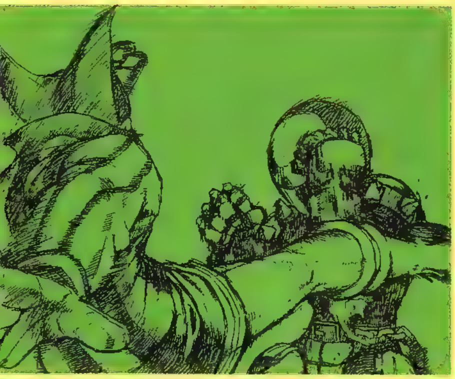
ロイ



性格：国籍はアメリカ。成績抜群、アメフト部のレギュラーメンバーでポジションは花形のQB（クォーターバック）とあって、その存在は全女生徒から憧れの眼差しを受けている。
飽きっぽいところがあり、少々不真面目、おまけにおしゃれに人一倍気を使うスカしたところが見られるが、基本的にはフランクで、卑怯なことが大嫌いである。
祖父が太平洋戦争で片足を失っており、その話を幼少の頃より繰り返し聞かされていたため、大の日本嫌い。

ストーリー：外交員になるための修行と称して、彼の父親から日本留学を命令され、しぶしぶパシフィックHS日本校に通う。
日本がどうしても好きになれず、むかむかしていたところへ、アメリカへの帰国を見返りに、不穏な動きを見せる「ジャスティス学園」の調査を父親から依頼される。





アキラ



性格：無口。普段から自分から話し出すことはまずない。外見の姿と同様、冷徹的に気の強い性格の持ち主である。しかし、メットの奥には誰も知らないもう一人のアキラがいる。

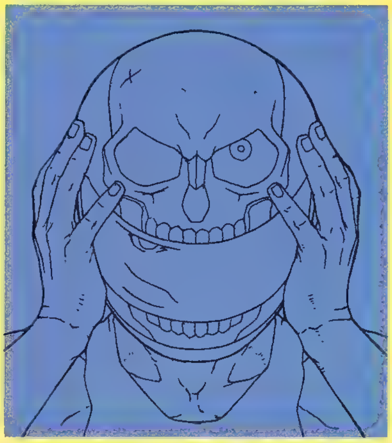
ストーリー：突然行方不明になってしまった実兄、醍醐の行方を探し出すため、外道高校に転入。醍醐の弟分であった、エッジと岩と共に、情報の収集にあたる。

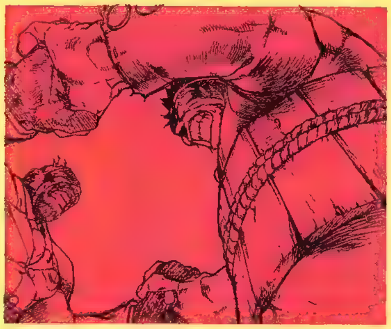
エッジ



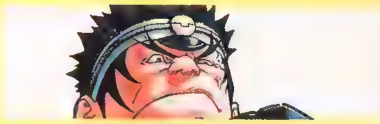
性格：一言でいうと、卑怯でいい加減。いったんキレると手がつけられないほど、狂暴になる。相手にどう思われようが、常にアーミーナイフを持ってケンカに挑むところから、いつしか「アーミーナイフのエッジ」が通称になった。かっこいいと思われたい気持ちが人一倍強い成り上がり者で、身だしなみには神経をとがらせ、少しでも服装が乱れると、襟や胸のところをつかんで服を直すくせがある。

ストーリー：突然行方不明になった、外道高校総番長で兄貴分の醍醐の行方を追うために、他の高校に聞き込みにいく。





岩



性格：並外れた怪力の持ち主で、喧嘩が強いことだけが自慢。要領が悪く、何でもうのみにしてしまうところがあり、ずるがしこい奴に利用されて、貧乏クジを引かされることも少なくない、バカなキャラクター。
三度の食事が何よりもまして楽しみで、山盛り5杯のどんぶり飯は毎食欠かせない。

ストーリー：兄貴分の醍醐が外道高校から突然いなくなり、弟と称するアキラから、醍醐捜索の相談を持ちかけられる。
岩もその相談に乗り、醍醐の捜索に一役かうことにした。

外道高校

弱肉強食、そこんとこ世露死苦

響子

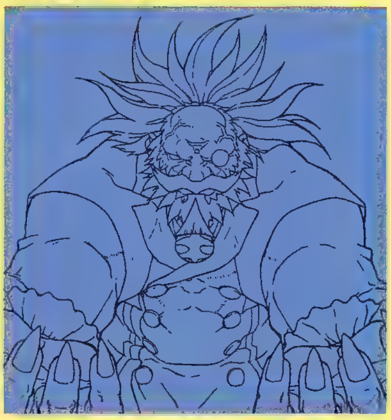


ジャスティス学園保健医。
性格：元・某医科大学整形外科助手。天才外科医にして、整体術のエキスパート。頭脳明晰、才色兼備、容姿端麗、スタイル抜群。仮病を使ってでも保健室に出入りする男子生徒があとを絶たない。男子生徒の憧れの的。白衣を着れば理知的でエネルギッシュなウーマンドクターに変身するが、白衣を脱げばだらしなく、おっちょこちょいな面もある。大酒飲みで、家事は大の苦手。

ストーリー：ジャスティス学園学長、雷蔵の指令で付近の高校から学園にスカウトすべき人材を探しまわるのが当初の目的だったが、スカウト活動を進行するうちに、学園のやり方に疑問を持ち始める。



雷蔵





性格：肝ったまが太く、小さいことにこだわらない、豪快かつ快活な性格の持ち主。自分に厳しく、一度決めた信念は必ず貫く強い意志がある。
たぐいまれなる実行力と抜群のカリスマ性を持って、巨大な組織を引っ張っていく力がある。

ストーリー：？



英雄



ジャスティス学園教諭。
性格：正義感が強くて紳士的だが、口下手で、人付き合いが苦手。私生活はまじめで、酒もタバコもやらない。目下嫁さん募集中の40男。
見た目はさえないが、実は空手は九段の使い手で、名門島津流の跡取りだった。館長である父親の死後、派内で骨肉の争いが始まり、争いごとが嫌になって道場継承者争いから自ら手を引いた。

ストーリー：ジャスティス学園学長、雷蔵の指令で付近の学園にスカウトすべき人材を探しまわるのが当初の目的だったが、スカウト活動を進行するうちに、学園のやり方に疑問を持ち始める。

ジャスティス学園

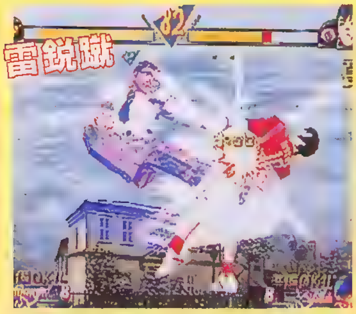
力こそ正義、鉄の教育理念!!

必殺技大公開!!

ジャスティス学園特選必殺技集！

今回は特別企画として、各キャラクターが持つ、個性的な必殺技をちょびっとだけ公開するぜ！

どれもド派手で濃ゆい荒技揃いだが、ここに掲載されているのはまだほんの一部。この他にも「完全燃焼アタック」（ゲージ使用で出せる個人別の超必殺技）や「愛と友情のツープラトン」（パートナーと二人で繰り出すツープラトン技）が控えているので、完全公開の日をお楽しみに！



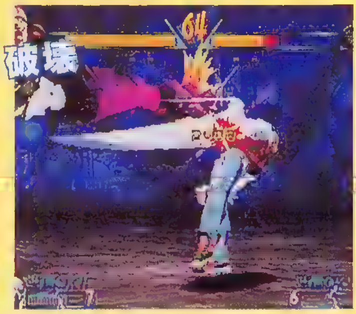
英雄の必殺技。空中でも出せるぜ！英雄の技は異様に恰好いいので期待しててくれ！



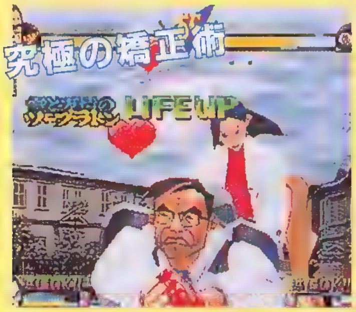
ボーマンの完全燃焼アタック。クリスチャンライクで敬虔な技…なのか？



響子先生の完全燃焼アタック。おいたが過ぎるとこんな風にお仕置きされるワケですね。



空中から襲い来るエッジの必殺技。コイツでブッ込み世露死苦！



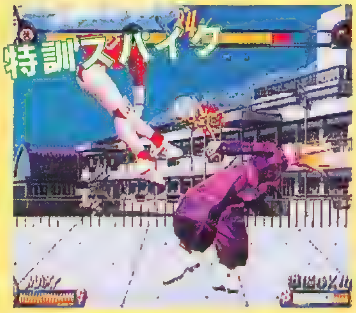
響子をパートナーにした時のツープラトン技。マッサージで体力回復だ！超効く。



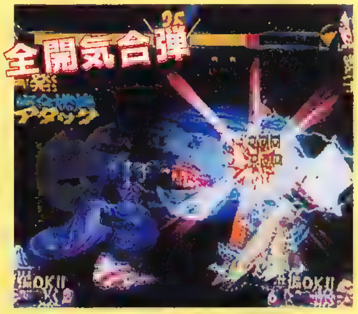
四股を踏んで敵を一撃！
岩には必殺投げもあるぞ。



将馬のバットで敵を一撃！ヒットすれば、相手を画面の外までカッ飛ばすぜ！



どこからともなくボールが現れて、しかる後に夏の強烈なスパイクが炸裂する！



バツが繰り出す完全燃焼アタック！
その名に違わぬ青春全開っぷりが熱い。



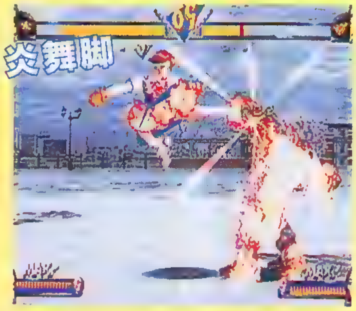
その場に気合つ柱を発生させて敵を攻撃！



恭介の主戦力とも言える飛び道具。
2つの衝撃波が上下に蛇行して飛んでいく！



ティファニーをパートナーにした場合のツープラトン攻撃。なんとライフが回復する！



ひなたの足技。エアバースト（所謂エリアルレイヴ）絡みでも活躍するか？

AMショーでも超人気だぜ!

先月開催されたAMショーにて、ジャスティス学園が初お目見えしたぞ！

初日からカプコンブースは大盛況で、その中でも完全新作のジャスティス学園はひときわ注目を集めていた！

ゲームの開発進行度は54％とそんなに高くはなかったにも関らず、来場したお客さんの反応はすこぶる良好。早く完成バージョンをプレイしたいとの期待に満ちた声が多く聞かれた。

そして、カプコンブース恒例と言って連想されるのはやっぱりコンパニオンのおね～さん…もとい、ノベルティプレゼント。

そんなこんなで、今回のショーで配られていたジャスティス学園のTシャツを、5名の方に特別にプレゼント！ハガキに「私立ジャスティス学園」に寄せる期待なんぞを書いて新声社ゲーメスト編集部ジャス学上等」係まで送ってね。

期待の声、イラストなどもバリバリ受け付けてます。ハガキが多く集まった場合には、ジャスティス専用読者コーナーなんかも作ってしまう予定だ！

君たちの魂込めた応援ハガキを待っているぜ！

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

©SNK 1997

耳まで裂けた口からのぞく歯がカワイイ

まだまだ全貌が明らかにならない「侍魂」。そんな中、今回は新キャラの「笑う豪傑」磐馬と舞台設定に焦点を当ててみた。

物語

さる大名家で、城の警護一切を取り仕切り、また同時にこの周辺一帯の幕府直轄の継ぎ飛脚を統括する任を負った磐馬は、雲まで届くといった表現がそのまま当てはまる大男である。

その剛胆かつ実直な仕事ぶりは、藩内ではつとに知られ、一癖も二癖もある国元の老家老たちからも一目置かれる存在である。

また裏柳生の流れをくむ武術の名うての使い手であり、とくにその柔術と西洋伝来の大筒を独自に改良したからくり大筒の扱いは、天下に二人並ぶものがない。

しかしこの男、生まれつきの異相なのである。一言で言えば、醜男。しかもその悪鬼のような面に、不釣り合いなまでに満面の笑みを浮かべている。いついかなる時も、たとえ何があっても、その岩のような顔面に、笑顔である。

これは、発明隙のこの男が、子供のころ火薬の調合を誤って、ちょっとした爆発事故を起こした後遺症である。

彼はその時、誰もが寝静まった丑三つ時、屋敷の片隅にある納屋で、数カ月にもおよぶ苦心の成果の最後の調整を行っていた。

母親に、決して火薬を一人で扱ってはいけないときつく注意されていたにもかかわらず、彼は、火薬を使った大がかりなからくりものを開発していた。完成すれば、天地がひっくり返るほどの発明品である。

彼はいよいよ最後の最後の部品をはめ込むと、神妙な面もちで、からくりを始動させ…。

物音一つしなかった邸内に、ボンと小さな破裂音が響いた。納屋の天井が焦げ上がった。

この時、爆風が彼の顔を、下から真上にねじり上げた。一瞬のうちに、風力が顔の筋肉をこれ以上ないという程に伸びきらせた。

これ以来、男の異相には、どうやっても取れない笑みが貼り付いた。

けれども、皮肉なもので、そのお陰で、異相に愛嬌が出た。かえって友人が増えたくらいである。

さらに城にあがるようになると、その異相に浮かぶ笑みのお陰で、藩主の一人娘、ご息女であらせられる姫に大変気に入られるようになった。

今では未だ幼き姫君は、この男なしでは夜も日もあけぬといった有様なのである。

姫曰く、耳まで裂けるほど大きく開いた口から見えるこれまた大きな歯が大変かわいいのだという。

この姫の父上にあたる藩主が、ある日を境に奇妙な振る舞いを見せ始める。

名君の誉れ高き人物であったのだが、なぜか突然、ご乱行と言えるほどの奇行を働き始めたのである。

幸い家中の者たちがこれに気づき、ことが公になることは防がれたものの、藩主の悪行は収まるどころか、ますますひどくなるばかりであった。

公儀がこれを嗅ぎつければ、藩は取り潰し、お家は断絶である。それどころかこのままでは藩主手ずから、藩を潰してしまうことにもなりかねない有様である。

まだ幼い姫は、この事態に大変心を痛め、一日中部屋へ閉じこもりふさぎ込むようになってしまう。

これを見た磐馬は、姫の笑顔を取り戻し、藩の危機を救うべく、密かにこの事件の背後を調べ始める。

その結果、ようやくのこと藩主は、ある人形師の興行をご覧になって以来、様子がおかしくなったことを突き止める。

この人形師にただならぬ影を感じとった磐馬は、謎の人形師を追い求め、旅に出る。ところが、城に置いてきたはずの姫はこの異相の男を追って国を抜け出す。

いまさら追い返す訳にもいかなくなったこの男は、姫を連れ、修羅の道を歩き始めた。

磐馬・個人DATA

流派：裏柳生体術　改
生年月日：1749年（寛延2年）8月6日　亥の刻
出生地：駿河國　上屋敷近くの稲荷神社
身長：7尺1寸
体重：38貫目
家族構成：妻「笑美」長男「玉之丞」
宝物：君主から頂いた扇子
好きなもの：白玉ぜんざい
嫌いなもの：ねずみ
趣向：カラクリ細工　盆栽
尊敬する人：君主
複合感情（悩み）：感情と表情の不一致
剣の道について一言：弱者救済



武器DATA

火器銘：破岩丸（はがんまる）
作：銘　磐馬
作日：1789年（天明9年）
火器の分類：腕装着型投射性火器
砲身長：2尺1寸
重さ：およそ7貫
射程：最小10丈から、最大250丈まで可能

磐馬の右腕でひときわ異彩を放ち、まるで彼の体の一部であるかのように装着されたからくりものは、西洋伝来の大筒をこの男自ら研究改良し、作り上げたものである。

この大筒の原型となったものは、数年前、ナインハルト・ズィーガーと名乗る異国の騎士が、数日間この藩に立ち寄った際、右腕に装着していたズァリガーニという武器に由来する。

この白い大男は藩公に拝謁した際、求めに応じ、ズァリガーニの試し撃ちを行うこととなった。

その時、初めて磐馬は、この異形の武器を見たのだが、見た瞬間からその怪異な大筒に大いに興味を持った。

なんとおかしな、そしてなんと美しい形をした武器であろうかと心躍らせた。

そしていったん、射撃が始まると、ますますその素晴らしさ、人々の度胆を抜くその威力に磐馬はすっかり心を奪われてしまった。

この白い巨人が、右の拳を前に繰り出すと、目の前の光景は、大音響と共に一変した。

磐馬はすぐさまズィーガーにその大筒を譲ってくれるように頼み込んだ。しかしこれはすぐに一蹴された。

そこで、ほんの少しでいいから、そのからくりの中を覗かせてくれるよう、連日連夜、磐馬はズィーガーに頼み込んだ。これには「千の破壊者」の異名を持つズィーガーもさすがに閉口したようだが、最後にはとうとう根負けし、磐馬の願いを承諾した。

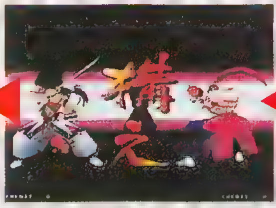
これをもとに、苦心に苦心を重ね、改良したものが、現在磐馬が右腕に装着しているからくり大筒である。その大きさは、ズィーガーが装着していたものよりも、一回り小さいものの、その威力は優るとも劣らない。火薬の詰め方によっては、たった一発で城を丸ごと破壊することも可能な力を持っている。

ついに入手！ 一閃の極みは一瞬の閃光

新作ネオジオ64「侍魂」の新システム、両者引き分け時の決着戦「一閃の極み」の画面写真をここに公開。



「一閃の極み」モード突入！お前か、覇王丸!!



黒子の登場。「構え！」緊張の一瞬である。ヨーイ、



ドン（実際のタイムは、これよりも短いです）。



そしてポリゴン画面に。う～ん、ケレン味たっぷりだね。

前号でもお伝えした、「侍魂」において相手との完全決着をつける新システム「一閃の極み」について、より詳細に伝えよう。

このモードに入るには、ゲーム上においてある条件を満たしていることが必要だ。それは「3本勝負の最終ラウンドで引き分けになること」か、「残りライフがお互い一定以下になっている状態で、鍔迫り合いになったとき」のどちらかである。

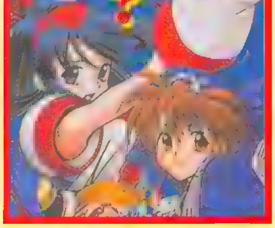
このどちらかの条件を満たした時、黒子が出てくる。そして、黒子の合図に合わせて対戦者同士が攻撃ボタンを押し、ボタンを押すまでの時間が短かったほうのプレイヤーが、そのラウンドの勝者となる。その時、勝者側のキャラクターイラストが一瞬提示される（筆絵）。

このシステムの連続写真を見て感じるのは、以前「侍魂」プロデューサー河野氏が「月華の剣士」プロデューサー松本氏との対談で語っていた「2Dと3Dの融合」の一端が垣間見られるということだ。イラストによるキャラクター性の提示と、ケレン味という2Dの特性を、積極的に3D格闘に取り込もうとする努力の跡が見える。

ここ以外でも、そのこころみは見られるはず。AMショーやゲーメストアンケートでも高い支持率が見られた「侍魂」。ゲーム発売が近づく今、SNKがどのようにその期待に応えてくれるか、楽しみである。

ナコリムがボケてツッコんだ？

SNKオフィシャルラジオ番組「ねおちゅぴ」収録リポート



もう10月10日（ラジオ大阪版）の第一回「ねおちゅぴ」の放送は聞いたかな？この前、現場におじゃましたんだが、ケーキとボールペンが飛び交う(?)、熱気溢れる収録現場だったぞ。

その「ねおちゅぴ」。始まったばかりなので、まだまだおハガキ募集中とのこと。コーナー名も勝手に考えていいらしいから、「ナコリムの出身地を現在の番地で教えろコーナー」や、「侍魂の開発裏話をバラせコーナー」等、ムチャなタイトルをつけるのもイイかも。オフィシャル番組だし。

宛先は、**〒552-01 ラジオ大阪「ねおちゅぴ」～係**まで。ラジオ大阪で金曜日24時30分、ラジオ日本で土曜日24時2分、東海ラジオで毎週23時30分から、好評放送中だ！



収録前のスタジオのなごやかな雰囲気。



右がニューリムルルの神谷けいこさん、左がおなじみナコルルの生駒治美さん。

シブさと若さがせめぎあい！

月華の剣士アフレコリポート





右から鷲塚役小西さん、天野役大塚さん、斬鉄役大友さん。



左があかり役麻積村さん。生駒さんも関西弁指導で協力。

都内某スタジオにおいて、「月華の剣士」のアフレコがパワフルに行われた。ゲーメスト一押しの一条あかり役は麻積村まゆ子さんが担当。

「あかりちゃんを演じるときは、かわいく、元気良く背伸びした感じを出すようにと、せいいっぱい頑張りましたっ！」

そして、ベテランの大塚明夫さんが天野漂に、大友龍三郎さんが斬鉄に、そして、若手では小西克幸さんが鷲塚慶一郎役にキャスティング。

「ただ強いキャラではなく、クセがあるところが良いですね」（大塚）

「"死"を背負ったカッコいいキャラです」（大友）

「"幕末"という時代が好きなので、入りこめました。少しふけた役なので、楽しかったです」（小西）

と、役に関する意気込みを語ってくれた。完成が待ち遠しい。

注：イラストは設定原画を使用しています。

侍魂 新世界情報

「侍魂」の背景の墨絵イラスト、画面写真をここに一挙に初公開するでおじゃりますよ。







出羽 骸流島
(午の刻・落日)

現在の秋田県の孤島。PMO時前後。どこかの神社の境内の中のようだ。石垣に囲まれたバトルステージで死合いが行われる。どこかひんやりと冷たい印象を受ける。写真は、半蔵の必殺技〝烈風手裏剣〟が覇王丸を狙って放たれているところ。

山城 蔵座敷(申の刻)

現在の京都府南部。午後4時前後。古い歴史を感じさせる蔵座敷に、夕日が差し込む。

育った村を焼かれた色にとって、この屋敷が思い出深いものとは思えない。ユガの操り人形である現在の状況と、何らかの関係があるのであろうか。

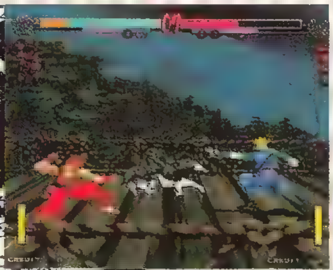
木津 大吊り橋
(日没・朝霧)

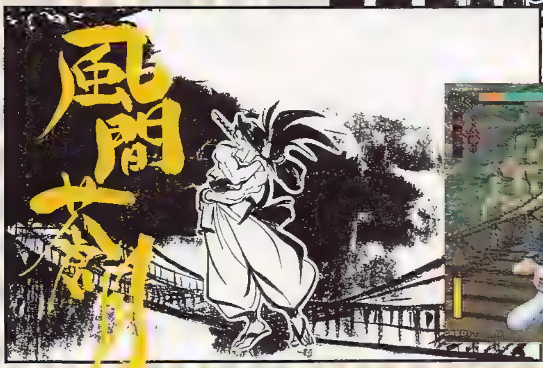
現在の京都府木津上流。

火月の写真は、いかにも京都らしく、夜空に花火が上がっている。ガルフォードの技は〝ラッシュドッグ〟。

蒼月は奥行きを感じさせる視点だ。右京が〝秘剣ツバメ返し〟を仕掛けている。



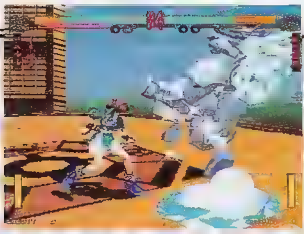








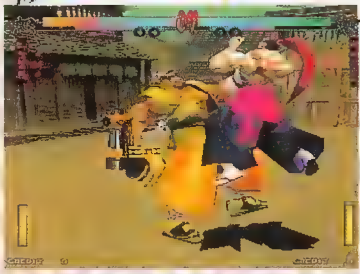




江戸 幕府和時計やぐら (申の刻)

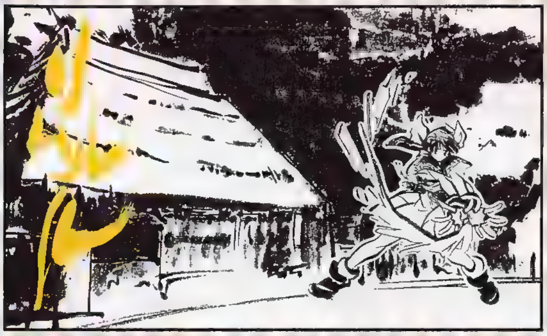
現在の東京都。皇居近く?午後4時。
リムルルの必殺技〝コンル メム〟が磐馬にヒットしている。ステージは、仕掛け台が回転し、時計塔の外部に出ると、江戸の美しい町並みが見える。



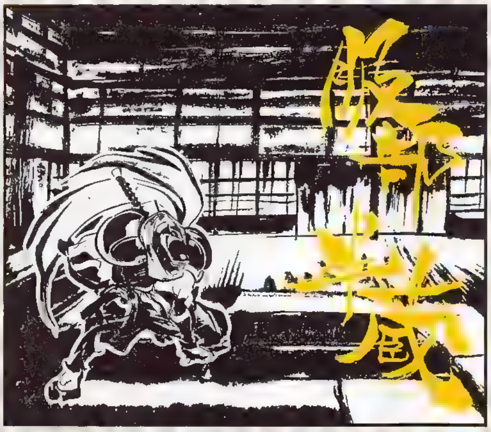


肥後 街道宿場

現在の熊本県。
写真は、磐馬が幻十郎に〝持ち続け〟を出している。どうやら、宿の中からフィールド移行した後のステージのようだ。さびれた感じが町にただよっている。







伊賀 忍鎖鎌屋敷 (巳の刻)

現在の三重県西部。忍者の里。午前10時前後。
写真は、幻十郎の必殺技〝三連殺「角」〟が半蔵にヒットしている。舞台は、実用本位 の忍者屋敷らしく、淡白なつくりだ。





蝦夷 カムイコタン

現在の北海道東部。
写真は、ナコルルとリムルルのステージ。ナコルルはあざやかな紅葉の中、覇王丸と闘っている。リムルルステージは、雪の中。蒼月の必殺技〝月光〟がリムルルにヒットしている。







アメリカ サンフランシスコ (PM 1:00)

現在…言うまでもなし。西海岸。
写真は、ステージ移行して、船の外に出た後のようだ。色の必殺技〝露祓(つゆはらい)〟がガルフォードにヒットしている。ステージは、西部の雰囲気が出ているようだ。

※画面は開発中のものです



盛りだくさんのアイテムたち

アイテムに関することは今回が初めて。
色々なものがあるぞ。
担当：ワイルダーKEI

ウォーザードから受け継いだこのアイテムは、相手に当てることができれば、ダメージを与えるチャンスが生まれてくる。まずは、そのオーブ一つ一つの種類と説明をしていこう。

アイテム（以下オーブ）は全部で、バナナ、毒、爆弾、石化、氷、炎、雷の7種類。

バナナはオーブの状態で相手に当ててしまうとその時点で消滅してしまうが、地面に落ちた場合は、バナナの皮が一定時間のあいだ落ちたままになっている。自分のキャラが投げたバナナは踏んでも影響はないのだが、相手キャラがこれを踏むと派手にすっ転ぶ。もちろん、上に跳ねたときは、打撃を加えることも空中投げを決めることも可能だ。

毒は麻痺させることができ、一種の気絶状態になる。空中でヒットさせても、地上で当てたときと同じように気絶状態が持続するようになっているので、ヒット後に技を当てやすい。

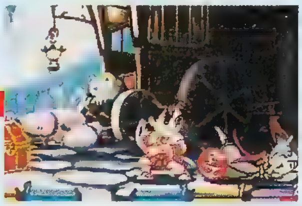
それに対をなすのが氷で、空中にいるキャラに当ててしまうと、地上に落ちた衝撃で割れてしまうのだ。しかし、


空中でヒットしても地上で連続技を決められる。

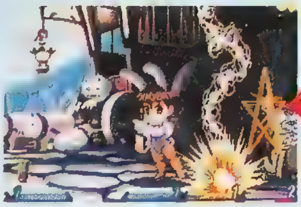
氷のオーブ自体が地上で割れると、攻撃判定の大きい氷の刃が飛び出す。これに当たると相手キャラは氷づけになり、しばらくの間は動くことはできない。ヒットさせることができたら、フラッシュコンボやマイティコンボを決めてみよう。ガードクラッシュでもいい。

爆弾と炎のヒット効果にあまり違いは見られないが、炎よりも爆弾をヒットさせたほうが、相手キャラを高く浮かせることができる。どちらもヒットすれば落下中のキャラに攻撃や空中投げをすることができるので、高く浮く爆弾のほうが攻撃しやすい。

石化は、氷と似たような効果を持っている。空中でも地上にいる相手でもヒットすれば石化させることができ、攻撃をしかけることができる。


ふっ飛ばしたので、取り敢えず下に置きました。


ジャンプされたくないので、上から攻[illegible]。


そして、今回はガードクラッシュを試みてみました。

ただ、オーブそのものが地上に落ちると、少し間をおいてから石化光線が発射される。ちなみに、相手キャラを石化させていられる時間は短めだ。

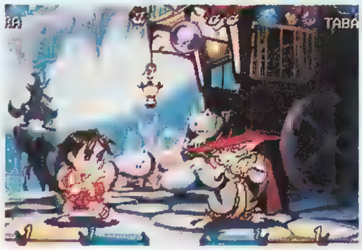
そして、雷。痺れている最中のキャラを空中で投げることはできるが、打撃を与えられないのが特徴だ。また、縦一直線に雷が発生するので、迂闊にジャンプすると痺れるときもある。

ちなみに、オーブは最高3つまで回収することができ、スタートボタンでその投げる順番を変えることができる。だが、ゲーム中にこれを行ってしまうと結局挑発してしまうので、スキをつくってしまうことになる。変えたい場合は、2ラウンド目が始まる前にするといい。あまり変えないけどね。

オーブを投げる方向は何も一通りだけではなく、ほぼ真上に投げることも地面に置いたりすることもできる。やり方はいたって簡単。レバーをニュートラルのままⓀ+Ⓢと押せば遠くへ投げるし、立ちガード方向へ入れれば上に投げて、近距離戦などに使うことができる。

ここで注意してほしいのが、レバーをガード方向へ入れたと同時にボタンを押しても、オーブを投げることはできないということ。ある程度の間レバーを入れっぱなしにしておかないと、ガードクラッシュ返しになってしまうのだ。

もう一つは、レバーを下に入れてⓀ+Ⓢと押した場合だ。こうすると、オーブを下に置


レバーをガード方向に入れると空高く放り投げる。相手を打ち上げたときに使うのもいい。

くことができる。下に置くとバナナ以外は玉のまま残り、足払いでその玉を転がしあうことができてしまう。しばらくの間は転がしていられるのだが、そのうち破裂し、自分の転がしたオーブでダメージを受けることもある。画面端に相手キャラを追い詰めたときなどは、手前に是非ともバナナを地面に配置しておきたい。一応ガードは可能だ。

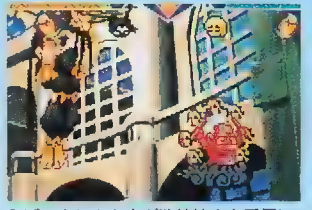
テムの屋たち

ゲームをプレイしていると、なにやらふわふわと飛行してくる物体が来る。この物体を攻撃すると、アイテムをボトボトと落としてくれるのだ。その物体は5種類あり、それぞれ落としていくものも違う。はたして、その物体とは?


なんかのんびりしてていいね。

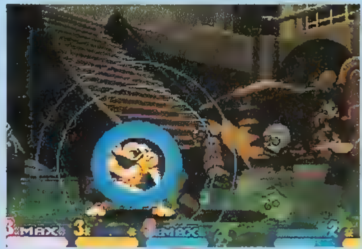
その物体は西遊記の登場人物?と雷様で、三蔵法師様は、取ればすべての必殺技ゲージが増加するレインボージェムを落とし、孫悟空はパワージェム、沙悟浄はオーブ、猪八戒は体力を回復させることのできる食べ物を落としてくれる。雷様は一番大きなパワージェムを1つだけ出してくれるが、一定の周期で雷を発生させているので、この時に攻撃をしようとすると感電する場合がある。気をつけよう。

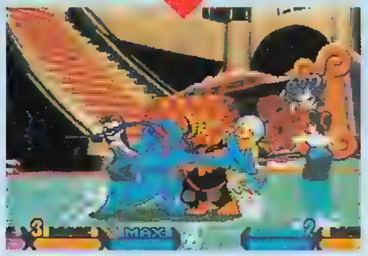
また、これらのアイテムを出してくれるのは西遊記チームだけでなく、フルパワー状態のガードクラッシュを当てたときにも出すことができるのだ。フルパワーというのは、Ⓢボタンを押しっぱなしにしておくと出すことができる。そうすると、相手キャラから宝箱がぽこんと飛び出してくるぞ。


うげっ！このお方が連続技のお手伝いまでしてくださる雷様だ。

正式な名称がまだわかっていないので、これを仮にフラッシュカウンターと呼んでおこう。これはストZEROでいうゼロカウンターのようなもので、相手キャラの攻撃をガードしている最中に←↙↓↘→+Ⓢと入力することで出すことができる。もちろん、この攻撃をすると、マイティコンボゲージを1本近く消費する。なお、先行入力がきかないので、あらかじめ相手の攻撃を先読みしてコマンドだけを先に入力しておく…ということはできないので注意しよう。

相手キャラの攻撃をキッチリガードしてから入力しないと出ない。ダメージ量は低めだ。


コマンドの入力が成功するとピカーンと光って、


ウオッス！

こちらのカウンターは、Fカウンターとはまた違うものだ。相手キャラの技の出かかりにこちら側が攻撃を当てると、普段は当てても転ばせたりふっ飛ばすことができない攻撃でもふっ飛ばすことができる。それが、カウンターヒットだ。なかには例外もあり、足払いやしゃがみⓅ、ダッシュ下段攻撃はカウンターをとっても、転び方に変わりはない。

通常攻撃でカウンターすることができるのは、レバー前斜め下入れⓅと立ちⓀだ。Ⓟのほうはだいたい真上に打ち上げるので、すぐにジャンプ攻撃を当てにいきやすい。が、立ちⓀは横にふっ飛ばしてしまうので、画面端以外では攻撃できない。

そして、特殊なふっ飛び方をするのが、ダッシュⓅ攻撃（春麗を除く）とFコンボのときの横ふっ飛ばしだ。これらの攻撃をカウンターで当てることができると、画面内をバウンドする。もちろん、地面に落ちる前に攻撃を加えることは可能だが、ふっ飛ばされている相手キャラ本体にも攻撃判定があるので、不用意に近づくとぶつかる。

さらに特殊なのが、地球圏外へのふっ飛ばしだ。これは、さきほど述べた横ふっ飛ばしとダッシュⓅ攻撃をくらったときに気絶すると、このふっ飛び方になる。そうすると地球を一周してから戻ってくるのだが、やはりこの本体にも攻撃判定が付いている。相手キャラは気絶しているので、スーパージャンプでふっ飛んでくるキャラをかわしてから、連続技なりガードクラッシュを決めればいい。


ガン！


ガン！


タイミングを見計らって攻撃だ。


そーら！世界一周へご招待！


う～む。快適だ。

常に知識を頭の中に

一、受け身をとるべし

空中へふっ飛ばされたら、取り敢えずⓅ+Ⓚで受け身をとろう。これで必要以上の連続技を回避。神龍拳・神龍拳などが代表例。

二、削りはない

このゲームでは、必殺技で相手キャラの体力を削ることはできない。のこり1ドットでも勝負をあきらめるな！

三、ジェムを回収せよ

ジェムを回収すれば、マイティコンボゲージが増える。が、不発すると、スキだらけの必殺技までパワーアップしてしまうのが悩みどころだ。

四、ガードクラッシュでパワーダウン

相手キャラの必殺技がレベルアップし、その技が強力な場合は、ガードクラッシュを決めて弱くしよう。が、昇龍拳のように不発してくれると嬉しい必殺技は、そのままそっとしといてあげよう。

五、アイテムを使おう

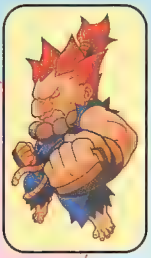
アイテム（オーブ）には様々な効果があるので、一回も使わずに、宝の持ち腐れにしておくのはもったいない。3個連続で投げることも可能である。

六、空中投げも使おう

ジャンプしてⓅ+Ⓚと同時押しすれば、空中でも投げ技が可能だ。空中ガードばかりする相手に使っていこう。

七、コマンド投げを使おう

←↙↓↘→Ⓟ+Ⓚまたは、→↘↓↙←Ⓟ+Ⓚだ。



豪鬼

今回は業界初の突発企画、「豪華な粗品が当たるクイズ付き」の技解説だよ。

担当：FRS-N.O

豪波動拳	↓↘→+Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻斬空脚	↓↙←+Ⓚ
斬空波動拳	↓↘→+Ⓟ（ジャンプ頂点付近で）
百鬼襲	↓↘→↗+Ⓟ
┣百鬼豪斬	追加入力なし
┣百鬼豪衝	Ⓟを追加入力
┣百鬼豪砕	相手の頭上でⓅを追加入力
┣百鬼豪尖	Ⓚを追加入力
┗百鬼豪墜	相手の胸元でⓀを追加入力
マイティコンボ	
滅殺豪波動	←↙↓↘→+Ⓢ
滅殺豪昇龍	→↓↘+Ⓢ
天魔豪斬空	←↙↓↘→+Ⓢ（空中で）
瞬獄殺	→↘↓↙←+Ⓢ（3ゲージ消費）

今回の豪鬼も、基本戦法は空中からの天魔空刃脚がメイン。斬空波動拳はおまけ程度の技と考えよう。天魔空刃脚は足元に当てればそのまま地上の技に繋げることができるし、密着から使えばめくりを狙える。…というより、そのめくりがすごく強力なのだ。

とりあえず、天魔空刃脚を自在に出せるようになるまで千本ノックせよ!!



豪鬼は天魔空刃脚で攻めるのが基本。この技を極めずして豪鬼マスターは名乗れないぞ！

●**豪波動拳**

お馴染みの飛び道具。ポケファイは全般的に技のリーチが短く、技自体が潰されにくいので使い勝手がいい。遠距離で牽制するか、近距離の相手のリーチ外ギリギリのところが使いどころだ。レベル2で2ヒット技になり、レベル3でベガの飛び道具と同じ形状になる。

●**豪昇龍拳**

出かかりの一瞬に無敵時間がある対空攻撃。最近の昇龍拳は横にリーチが短かったが、このゲームでは長く設定されている。そのため、この無敵時間はフラッシュコンボや地上の連携に対する割り込み技として用いるのが正しい。

逆に対空攻撃として使うなら、早出ししたほうがいい。

●**竜巻斬空脚**

今回は地上でも空中でも出すことができるが、どちらも使用頻度は低め。この技は相手の飛び道具の上を抜けるときに重宝するぞ。

●**阿修羅閃空**

移動中は無敵だが、後半に隙がたっぷりあるので基本的に使う必要はない。ただ、自分の後方にアイテムがあるときはこれで一気に回収しよう。

●**斬空波動拳**

豪鬼の代名詞的な必殺技。今回は技を出せる高度に制限が存在し、「ジャンプしたときの頂点付近」でないと入力が認められない。これが天魔空刃脚と同じ条件なので、出せない人はこの機会に練習するように。

●**百鬼襲**

なんとZEROシリーズにあったあの百鬼襲が今回は使用できる。基本的にZEROシリーズと同じ使い方でOK。実は百鬼襲のなかでは、歴代最強の性能かもしれない…。

●**コマンド投げ**

←↙↓↘→ or →↘↓↙← Ⓟ+Ⓚで出せる。←↙↓↘→のほうはフラッシュコンボの最後の掴み部分とおなじで、Ⓟ+Ⓚを押したままで発動を保留できる。技後に相手が灰色になっている間は1ヒット分の攻撃で追い打ちできる。硬直が解ける直前には「掴まれ判定」が残る。と、いうことは…!!

→↘↓↙←のほうは巴投げで、条件付きで追い打ち可能。

●**滅殺豪波動**

豪波動拳のパワーアップ版。弾速は遅いが、相手の目前で割り込み技として用いると非常に便利。今までとコマンドが違うので、早めに慣れるようにしたい。

●**滅殺豪昇龍**

横への移動距離はあるが、技後の隙が大きいので実戦には不向き。ほとんどが滅殺豪波動で代用できてしまうので、今回は無理に使う必要はない。

●**天魔豪斬空**

なぜか技後にクロールを始めてしまうので、相手にヒットさせないと反撃は必至。ヒットさせれば問題はないぞ。

●**瞬獄殺**

ゲージを3つ使用する、豪鬼の最終兵器。今回は全キャラでシステム的に「密着でマイティコンボを発動すると、見てからのガードが間に合わない」ので、この技も非常に使える。一見ハメっぽく見えるが、ちゃんと対応策はあるので遠慮なく使おう。

豪鬼のフラッシュコンボは、ⓅⓀⓀと進んで打ち上げと金さんの2択に持ち込む「ウォーザードのレオ」ルートが基本型。使えるのがⓅⓀルートなので、ちょうどこの表の下半分の組み合わせを軸に闘おう。ⓅⓀⓀまでが連続で下段あり、投げあり、浮かせありの強力なルートだ。

ⓅⓅⓀと進んだ場合は3発めが中段×2のハンマー攻撃となる。「ハンマー」といえば聞こえはいいかもしれないが、これはかなづちにも見える。「泳ぎ」ときて「ハンマー」とくれば、次にくるのは「カナヅチ」である。豪鬼は実は泳げなかった!?

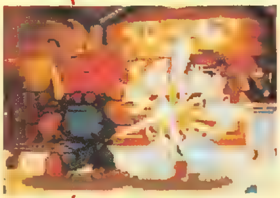
そこで問題です。この中段技の真の意味とは…、

①豪鬼は実のところ泳げない

②大工だからハンマーでしょ

③実はカプコンもそこまで考えてなくて、ハンマーと水泳の組み合わせは単なる偶然

さあ、どれでしょうか!?近いうちにカプコンさんに答えを聞いてみますので、これだ!!と思う番号を書いて、本誌「N.Oさんは綾波が好きII」係まで送ってください。正解者の中から粗品をプレゼントいたします（これ、まじめな話です。応募してね）。





クロールへの準備体操その①。

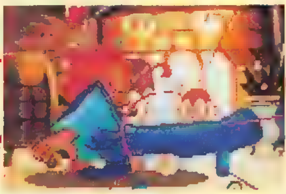




クロールの準備体操その②。



金づち?ハンマー?中段×2。



「はーはん、はーはん」



ここでとめるといい感じ。



そして、ドッポ〜ン!!ガードされると反撃が。



べらんめい!!の木材はガード不能



いよ〜待ってました、金さん!



金さんと打ち上げの2択。





ヨユーっす

ダン

でしをさがしに行ったダンくんですが、ほんとに見つかるかしんぱいです。

担当：キツいっす　ぴぐ

サイキョー流は刻一刻と進化する

サイキョーの名をほしいままにする漢・火引弾。ポケットファイターでチビっこくなって、その実力はどう変化したのだろうか。

まずは飛ばない飛び道具として知られた我道拳だが、登場回数を重ねるごとに飛距離が短くなっていき、ついには立ちⓅよりもリーチが短く（レベル1のとき）なってしまった。これではハッキリ言って使いみちが分からない。

それでもレベルが上がるにつれて飛距離・威力ともにアップするので、早いとこレベルアップさせたい。幸いダンは我道拳対応の赤ジェムしか出せないので、フラッシュコンボでダメージを与えつつ赤ジェムを回収しよう。

晃龍拳の対空性能は相変わらずしょぼしょぼ。今回もたまに光る（無敵になる）のだが、ランダムなのであまり期待しないように。レベルが上がるごとに光る確率が高くなっていくぞ。

断空脚は出が遅いので、足払い（レバー下Ⓚ）→断空脚ができなくなってしまった。ガードされてもヨユーで反撃されるので、とてもじゃないが使えない。レベル2でヒット数が増え、レベル3で断空脚→晃龍拳というコンビネーションになる。もちろん連続ヒットするので、その点ぬかりはない。

マイティコンボのほうでは震空我道拳が割り込み、連続技として使える。ジャンプ大Ⓟ→足払い→震空我道拳は（ダンにしては）かなりの威力だ。

威力の面なら晃龍烈火もイケる。対空で当てたり間合いが遠かったりするとカス当たりするのが難点だが、根元から炸裂すると、かなりの威力。

そして初お目見えとなるオヤジブラストは、前面に押し出したオヤジの鼻からビ～～ム!!

しかし威力はやけに低く、足払いからも連続技にならないので、一番遠くまで届く技だという特徴を生かして、遠距離で相手の動きに合わせて撃つというような使いかたをしよう。



オヤジ（天使の輪付き）がす～っと近付いてカチッ。

我道拳	⬇↘➡+Ⓟ
晃龍拳	➡⬇↘+Ⓟ
断空脚	⬇↙⬅+Ⓚ
挑発伝説(特殊技)	⬇↘➡⬇↘➡+スタートボタン（1ゲージ消費）
マイティコンボ	
オヤジブラスト	⬅↙⬇↘➡+Ⓢ
晃龍烈火	➡⬇↘+Ⓢ
真空我道拳	⬇↘➡+Ⓢ
殉哭殺	➡↘⬇↙⬅+Ⓢ(3ゲージ消費)



殉哭殺フィニッシュだと専用の決めポーズ。

もう一発初登場のマイティコンボがオヤジ殉哭殺だ。ゴウキの瞬獄殺よろしく、つい～っと（オヤジが）近寄って、かちっとキャッチすると画面がホワイトアウトして見えないところでギタギタにする。ゲージを3つも消費してしまうが、ガード不能なので起き上がりや着地に重ねるようにすれば決めやすい。

挑発もサイキョー流

サイキョーの挑発野郎の名にふさわしく、今回も立ち、しゃがみ、空中の3種類の挑発を装備。前転&後転挑発がないのは残念だが、しゃがみ挑発は新グラフィックなので一見の価値アリだ。

もちろん挑発伝説も大幅にパワーアップ。11種類に及ぶポーズでプレイヤーを楽しませてくれる。

ただし単純に挑発を連発するだけでは、相手に不快感を与えるだけなので、タイミングを見計らって使いたい。受け身をとって喜びの空中挑発や、地球一周吹っ飛びを決めてる間に挑発といった感じで、試合の流れを止めないように気を使って挑発しよう。

フラッシュコンボ

ダンは必殺技が著しく使えないので、どうしてもフラッシュコンボ（以下Fコンボ）に頼らざるを得ない。にもかかわらずダンのFコンボには、立ちガード不可、しゃがみガード不可の属性を持つ技がないのだ。

そんな中で使っていけるのが連続ヒットするⓅⓅとⓅⓀⓀ。跳び込みから狙っていけるので、ダンの貴重なダメージ源になる。

ⓅⓅⓅはガードされると反撃確定だが、ⓅⓅⓅまで出しきってしまえば、少しは反撃を抑えることもできる。ガードがちの相手にはⓅⓅⓀのガード不能も使っていくといいだろう。

ⓅⓀⓀからは、つかみ技か打撃に派生する。つかみ技のほうは相手が石になった瞬間に晃龍拳などで追い打ち（1発だけ）できるので、忘れずに。ⓅⓀⓀのほうもガードされると反撃確定なので、ⓅⓀまで出して止めたり、ⓅⓀⓀまで出しきったりして反撃されないように努力してみよう。

オススメのFコンボはⓅⓀⓀのつかみ。ゲーセン中にサイキョーのコブシをまわしてやろう。



スタートは我道拳より長い立ちⓅ。



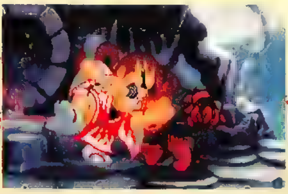
ⓅⓅは連続ヒット。ここで止めてもいい。



いきなり変身。世界的スター歌手？



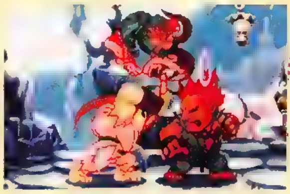




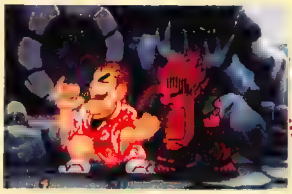




割り込んでくる相手にはⓅⓅⓅで。



ガードしてるならガードクラッシュだ。



チラリとのぞく脚に漢の色気。小指がいい感じ。



演歌つかみから逃げようとするヤツはたたき落とすべし。



リュウ

小さくなっても、実はリュウらしさが失われていないんだよな。

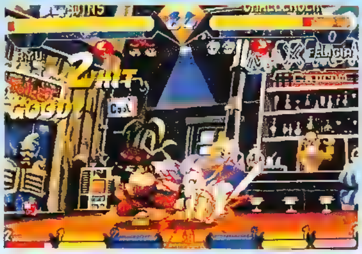
担当：ワイルダーKEI

基本コンボはⓅⓅⓀ

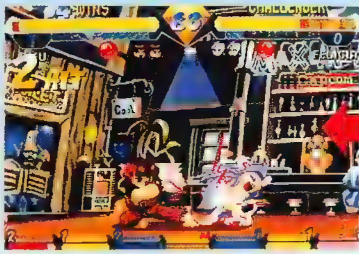
フラッシュコンボのルートも色々あるが、なかでもⓅⓅⓀが一番使えるルートだ。Ⓚは下段技なので2発目のⓅからは連続ヒットにはならないが、この下段技がヒットしたあとに、中足払い（レバーしゃがみガード方向入れ）↓波動拳（または真空波動拳）が連続技になるのである。このルートが、おそらく主力と見ていいだろう。

ただ、下段技をガードされたときに、連続技をつなげるように中足払いを出してしまうとほとんどガードされてしまう。なぜならば、それは連続ガードになっており、相手側も動きたくても動けないのである。ⓅⓅⓀのⓀの部分をガードされたときは、ワザと少し出すタイミングを遅らせて中足払いを出すようにするといい。

それから、この下段攻撃がヒットしていても、相手キャラとの間合いが離れていたら中足払いは届かない。一応中足払い空キャンセル波動拳ということもできるが、ここは大足払い（レバー前斜め下入れ）を出してしまおう。キャンセルをかけることはできないが、リーチが長く、技の出の速さもそんなには遅くないので使っていこう。そのかわりに、技の戻りがちょと遅い。



下段技がヒットしたら、



ボタンは連打せずにタイミングを見て中足払い。



そしてキャンセルをかければいいだけ。

無理に昇龍拳はやめよう

対空技といえば昇龍拳…というイメージだが、ゲームスピードが速いと、この昇龍拳が間に合わない。昇龍拳のコマンド入力中に相手キャラのジャンプ攻撃をくらってしまったり、出せてもタイミングが遅すぎて地上でガードされてしまったりと。スピードに慣れてもなかなか相手キャラのジャンプに反応しにくいが、よっぽど高い位置でないと空中ガードできない強い技なので、対空技として機能させたい。ジャンプ攻撃され放題にならないためにもね。

ただ、昇龍拳はパワーアップさせてしまうとより高く上昇してしまうため、不発してしまうとスキだらけだ。が、真空波動拳が相手キャラの使うFコンボへの割り込み技として使えるので、黄色（昇龍拳がパワーアップ）のジェムでもいいから回収して、マイティコンボゲージを増加させておきたい。このへんは、対空技と真空波動拳どちらを重要視するかになるだろう。どちらかといえば、真空波動拳のほうがお薦めだ。

竜巻旋風脚は空中専用

地上で出してしまうと反撃を受けてしまうが、空中竜巻は、こちらのジャンプ攻撃を空中ガードしてから反撃する相手に対して使える。が、この場合はほとんど先読みで出しているようなものなので、はずしてしまうと、やはり手痛い。

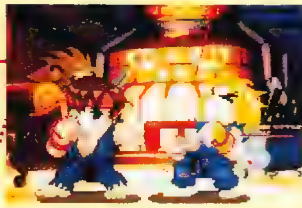
また、ジャンプⓀのかわりに出すときもある。

リュウのフラッシュコンボは、上の段で述べたとおりⓅⓀが使える。ⓅからⓀは連続ヒットにはならないが、相手キャラの技に割り込まれたりしないので安定して使っていける。このあと中足払いが連続ヒットになるのだが、たまにはガードクラッシュまでもっていってもいいだろう。

割り込まれないという点ではⓅⓅⓅもⓅⓀⓀも同じではあるが、途中で止めてしまうと反撃される。あまりにも反撃されるようであれば、最後まで出しきってしまおう。出しきってしまえば、ガードされても間合いが開くので相手キャラの立ちⓅや立ちⓀは届かない。

そして、しゃがみガード不可の鎖骨割りが出せるがゆえの危険なルート、ⓅⓀⓅ。相手キャラのマイティコンボゲージが溜まっていなければ、使うのに勇気が出せる。このあとのつかみ技であるボディブローは、間合いが狭いので相手に後退されると捕まえることはできない。

基本的に途中で止めてしまうと反撃されてしまうので、反撃されるのであれば、出しきってしまったほうがいいのかもしれない。



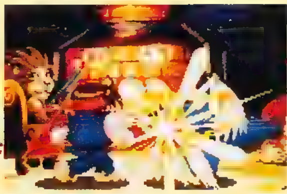
気合の正拳。

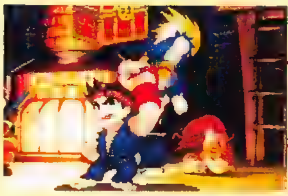


オレの一撃目。

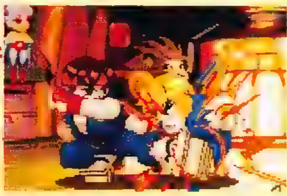


金的蹴りOK。

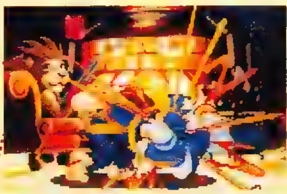


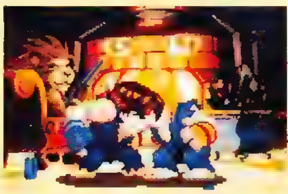


アッパーで上ふっ飛び。G、そしてこれシリーズ。

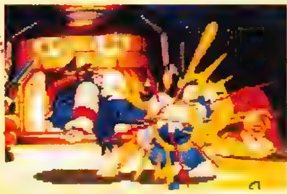


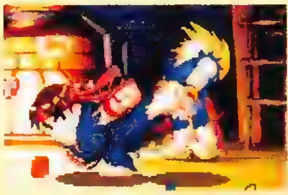






捕まえたらボタン連打だ！





これ上段刀足蹴り。

——は連続技、……はつながらない技です。



ケン

読みと思い切りが大切。ストリートファイターの意地を見せてやろう。

担当：代打がっちん

ポケットファイターでのケンは、やや地味な闘い方でチャンスをうかがったほうがいいだろう。

もちろん、終始これに固執するのではなく、攻めるチャンスがあれば一気に押し込むのは当然である。

赤ジェムを中心に取っていこう

パワーアップしたいのは波動拳である。よって、欲しいジェムは赤。極論を言ってしまえば昇龍拳パワーアップの黄色と竜巻旋風脚パワーアップの青はいらないかな。

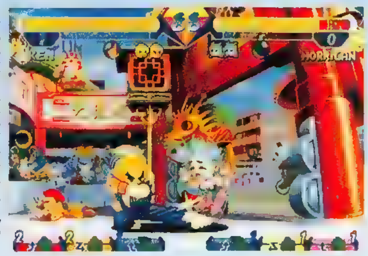
理由は、昇龍拳が使いにくくなるため。密着状態からの昇龍拳であれば強力なのだが、やや離れた間合いでの昇龍拳だと相手をダウンさせられないときが多い。でも、状況によっては取ってしまうこともあるので、そこまで神経質になることはない。

ほかに、竜巻旋風脚は今後もう少し研究していきたいので、現時点では赤ジェムを中心に取っておくこと。これにより足払い波動拳がより強力になり、相手を封じ込みやすくなる。

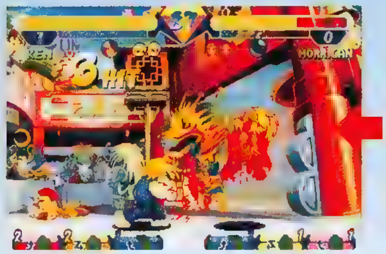
ただし、前斜め下でⓀボタンを押すと相手を転ばせるキックになり、これはこれで強力なのだが、キャンセルがかからないことに注意。足払い波動拳を使うのであれば、レバー方向はしゃがみガード時の斜め後ろ、または真下に入力するキックから行うこと。



波動拳のパワーアップが最優先。よって赤ジェム重視。



足払いはこの技をキャンセル。

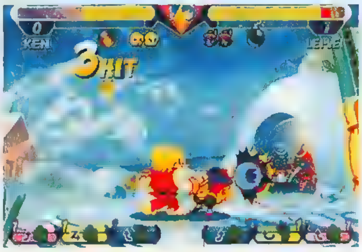


そして波動拳。

貴重なダメージ源はフラッシュコンボ

ケンのフラッシュコンボは素早くガードクラッシュや投げに移行するルートにはあまり恵まれていないので、フラッシュコンボを全面に押し出して闘うとどうしてもジリ貧になってしまう。

だが、ⓅⓅⓅとⓅⓀⓀはきっちりつなげれば3段攻撃になるし、フラッシュコンボ自体のダメージは大きいので、絶対に軽視してはいけない。



3段目までは連続攻撃。

もし、相手にヒットしていなくても3段止めからの足払い波動拳や無敵技（昇龍拳や神龍拳）への派生は相手を惑わすには十分な戦法である。

ただし、フラッシュコンボをⓅⓅⓅやⓅⓀⓀで止めてしまうと相手のほうが先に動けてしまうのは承知してほしい。よって、相手の対応次第、または読み合いとなることは否めない。

また、相手のフラッシュコンボに割り込むときは、足払いを中心に止めつつ距離が近ければ疾風迅雷脚。やや遠ければ昇龍裂破を使うといいだろう。

ケンのフラッシュコンボはやはり連続攻撃になるので、ⓅⓅⓅかⓅⓀⓀを中心に使っていく。あとは3段止めから派生するのか、4段目まで出し切って相手の中途半端な抵抗につけ込むかの攻防になる。

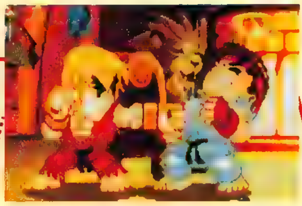
また3段目には、ルートは違うが下段攻撃かしゃがみガード不可かの選択もできるので、ヒット状態かガード状態かで変化させてもいい。

また、フラッシュコンボにはディレイ（タイミングを意図的に遅らせること）が可能ではあるが、それほど多用することはない。

もちろん、必要なテクニックではあるが、相手の動きをじっくり観察してから使うようにしていこう。要は、相手がフラッシュコンボ中にどれくらい抵抗してくるかを見極めてからである。



立ちⓅから開始。



2段目のⓅは連続攻撃としてつながっている。



2段目のⓀも連続攻撃としてつながっている。

ただ、ⓅⓀⓅのほうはあとの状態があまりよくないので、ⓅⓅからの派生を中心にしたほうが柔軟性が高いだろう。

このあとは先ほども述べた通り、出の早い足払いキャンセル波動拳や相手の反撃を先読みして大技を狙ってもいい。

相手がガードに徹するようであれば、ⓅⓅⓅⓀと派生させてサッカーボールキックだ。



ディレイをかけなければ連続攻撃。



貴重な下段攻撃。



しゃがみガード不可。



ここまで連続攻撃。



連続にはならないが相手の動きを封じよう。



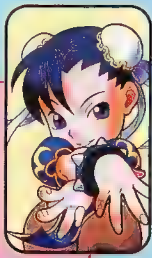
固まっている相手はつかんでしまえ。



この攻撃は相手のガードは関係ない。



基本的にⓅⓅⓅの4段目と同じ。



シンプルな強さが持ち味

春麗

わりと普通の格ゲーっぽく闘える春麗。ビギナーさんでも安心です。

担当：GED

必要なのはⓅⓅⓅ

前号でも書いた通り、やはりフラッシュコンボ（以下、Fコンボ）のメインは「ⓅⓅⓅ」。というか、他のルートがあまりにも使えなさすぎる。でも、そのぶん（!?）ⓅⓅⓅの使い勝手は非常によいのでまったく問題なし。アレコレFコンボを考えなくてもいいので、初心者にも扱いやすいキャラといえる。

なぜ、ⓅⓅⓅが優れているのかというと、「ⓅⓅⓅの後は、こちらのほうがかなり早く動ける」からだ。どれぐらい早いかというと、ⓅⓅⓅから再びⓅにつなげられるほど。

ⓅⓅⓅからの連続技

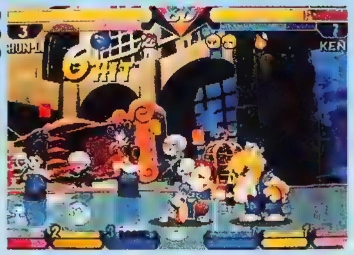
おかげで、間合いさえ近ければ、

(1)ⓅⓅⓅ→ⓅⓅⓅ

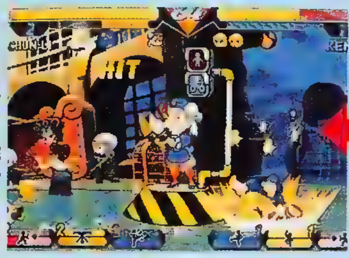
(2)ⓅⓅⓅ→下Ⓟ→**輪海灘**

といった連続技がつながる。跳び込みの後などにどんどん狙っていこう。

(1)は、4発目のⓅがFコンボにならないように、ちゃんとタイミングよく目押しして



ⓅⓅⓅの後、輪海灘のレバー入力の途中で下小Ⓟにつなぐ。



そして、コマンド完成。このように複合コマンドにすると楽。

やることが大切。ガードされた後もこちらのほうが早く動けるので、まだイニシアチブはこちらが握っている。

ⓅⓅⓅ後に手堅くガードしているようなら、跳び込んで再び接近戦に持ち込もう。ボーッとしているようならラブレター（ガード不可）を渡すのもいいし、下Ⓟが当たるくらい間合いが近いなら投げも有効だ。足払い気功拳や大足払い（斜め前入れⓀ）で下段を攻めるのもいい。投げやガード不能を嫌ってジャンプで逃げようとしているようなら下段攻撃や、Fコンボのバズーカ（ⓅⓅⓅⓅ）が当たる。

その後の攻め易さを考えると、下段攻撃でジャンプを防止するのがいいだろう。

立ちⓅや下Ⓟの隙も小さいので、ⓅⓅⓅと見せかけてのP1発止めや、下Ⓟからの連携も効果的だ。下Ⓟがカウンターでヒットした場合のみ、立ちⓅがコンボになるというのも覚えておこう。2発止め（ⓅⓅ）は硬化時間が長いので使わないほうがいい。「ガードされた」と思っても、ⓅⓅとつなげてしまったらとりあえず3発目までつなごう。

連続技の(2)は、最後を気功掌にしても同程度のダメージは与えられるのだが、遠くてカス当たりになることが多いのが難点。やはり、下Ⓟが届く距離なら確実に当たる輪海灘が大安定だ。ジェムも回収しやすいし。ただ、下Ⓟと輪海灘を複合コマンドとして入力する際、下Ⓟが斜め前の下Ⓟ（ハイキック）に化けないように注意しよう。

CPU戦は練習に最適！

CPU戦は割と簡単なので、前述の連続技の練習にはもってこい。どんどん跳び込んで連続技を狙っていこう。

CPUキャラは、空中に浮かされてもまったく受け身をとらないので、投げ（ジューンのコスプレするヤツ）や覇山飛昇脚で浮かせて、落下してきたところを覇山飛昇脚で拾ってやろう。その後も、ゲージがある限り覇山飛昇脚で拾い続けることができる。まあ、そのうちピヨるけど。

対戦で受け身をとられた場合は、昇り蹴りやアイテムを投げたりして攻撃しよう。受け身後の落下中は逆ガードになるので、知らないとかなり当たってくれるぞ。アイテムヒット後は受け身がとれないので、追い打ちが確定。

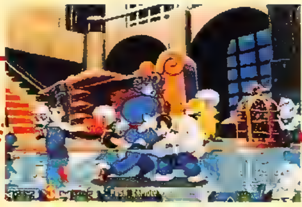
Fコンボについて

Fコンボ始動技の立ちⓅは、意外とリーチが長い。じつはリュウやケンのそれよりも長いのだ。ラッキー！

ラブレターを渡すなら、ⓅⓅⓅからにしよう。ⓅⓅⓀからだと、3発目ですでに制服姿なので、ラブレターを警戒されやすいからだ。それにⓅⓅⓅほうが実用度も高いしね。ⓅⓀルートはどこで止めても硬化時間が長いので、連携の組み立てには向いていない。ジューンやチアガールのコスプレを楽しむゆとりがあるうちはⓅⓀルートでもいいが、マジになったらまず通らない。せめて下段技があればつかったかもしれないの。まあ、ⓅⓅが強いからいいか。



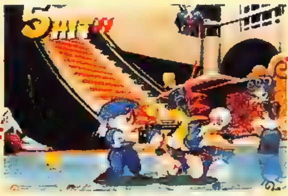
F・コンボは、お約束の立ちⓅから。



ここで止めると硬化時間が長い。とりあえずⓅにつなごう。



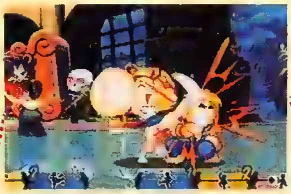
ここまではコンボだが、この後はどっちにつないでも隙ができてしまう。割り込みに注意。



銃を3射！ここまでコンボになる。



カウンターだと吹っ飛ばしになる。



この2ヒット技は中段攻撃。



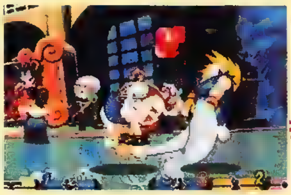
「なんでやねん！」



ジャンプ防止技になるバズーカ。たまにはいいね。



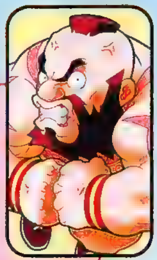
ラブレターはガード不能。ボーッとしてる人にサッと渡そう。



ガードクラッシュは出が遅く、リーチが短いのでなかなか当たらない。



ヒット時に浮かせられる「まいっちんぐー」。追い打ちを狙おう。



回せ！チビザンギ！

ザンギエフ

ザンギのフラッシュコンボは意外と使いやすい。3発止めから何を狙う？

担当：RED

オススメその1

ザンギのオススメフラッシュコンボその①は、ⓅⓅⓀⓀ。そのまま出し切っていっても十分使えるフラッシュコンボだが、3発目のⓀでいったん止めて再びⓅⓅⓀ…のように連携させていくとさらに強い。

2ループ目は間合いが開いてしまうのでⓅⓅⓀⓀをメインに使ってみよう。最後のⓀ（ガード不能）を返してくる相手にはⓅⓀⓅを混ぜたり、ⓅⓅⓀで止めて様子見したりするのがいいだろう。



現場のオッサンで止めて…、



再び立ちⓅに戻る。連続でつながるぞ。

オススメその2

オススメフラッシュコンボその②は、ⓅⓀⓀⓅ。

こちらも、そのまま使ってもそれなりに強いが、ちょっと手を加えてやればさらに強くなる。4発目のⓅは「こんなモノが食えるか～」の投げになっているのだが。この投げをファイナルアトミックバスター（以下F・A・バスターと省略）にしてやるのだ。

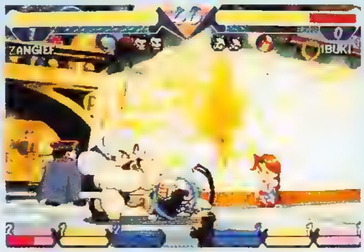
普通にⓅⓀⓀⓅを出し切った場合の最後の投げは、ダメージもたいしたことないし、ジャンプであっさり逃げられてしまう。

F・A・バスターならダメージ的にも申し分ないうえ、ジャンプで簡単に逃げられてしまうようなこともない。光った時点で相手がまだ地上にいるならば確実に掴める。

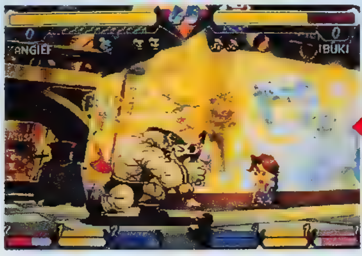
このF・A・バスター狙いの連携はかなり有効なので、ゲージがあるときは積極的に狙っていこう。

ヒット時にⓅⓀⓀ、またはⓅⓀ止めでF・A・バスターへいけば、結構いい確率でくらってくれるだろう。

もちろん、ゲージがないときは、F・A・バスターのかわりにスクリューを狙っていこう。



ⓅKKや、ⓅKで止めて…、



F・A・バスターへ。

基本的な動き

ラウンド中の基本的な立ち回りについて。主な狙いは、ボディプレス（ジャンプ中レバー下＋Ⓟ）による跳び込みから、フラッシュコンボをつなぐことだ。ボディプレスは打点を問わず立ちⓅがつながるので、そのままフラッシュコンボへつなげていこう。

また、あえてフラッシュコンボへいかずに、ボディプレスからいきなりスクリューやF・A・バスターへいくのもかなり有効だ。

対空には主にダブルラリアットを使おう。当たり強く、たいていの跳び込みは返すことができるぞ。



ⓅⓅ方面のルートで注目すべきなのが写真Fの攻撃。

この攻撃は写真Bの攻撃から連続にこそならないものの、発生が早い下段技なので割り込まれにくいし、ジャンプで逃げることもできない。

そしてこのFをHIT（ガード）させた場合、自分のほうが早く動けるので、上の本文のような連続（連携）技が可能となるわけ。



1発目。単なる立ちⓅ。

的にいくならばこの投げをF・A・バスターにしてしまうのがいいだろう。また、写真Hの攻撃は2HITする中段攻撃となっているが、この攻撃もヒット（ガード）させた後、自分のほうが早く動けるものとなっている。あえて投げを狙わず、再びここからフラッシュコンボをスタートして攻め続けるのもよいだろう。



B。Ⓟの2発目。連続でつながる。



こちらはⓀによる2発目。これも連続。

Fからつながる Gのガード不能攻撃もかなり使いやすいが、反応してくる相手には多用しないように。

一方、ⓅⓀ方面のルートは、本文で解説したようにF・A・バスター等の投げにつなぐのに適したものとなっている。

写真Iの投げはフラッシュコンボならではの面白いグラフィックが見られるが、実戦



これもBから連続でつながる。



F。とても使える下段攻撃。



ここはしゃがみガード不可。



Ⓚによる3発目も連続。



これはつながらない。



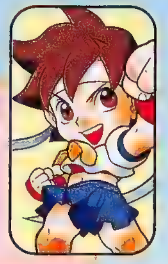
G。ガードクラッシュのツルハシ。



I。ちゃぶ台返しは投げ判定。



ジャンプ逃げ防止に使おう。



さくら

マニアック！フェチズムの集大成。こらえろ！

担当：W・K・ブルームハルト



バニーで安定か!?

フラッシュコンボ（以下Fコンボ）をメインに攻めていっても、相手側のマイティコンボゲージがストックされていると、3段目から4段目の間に大抵割り込まれてしまう。かといって途中で止めてもルートによっては技の硬直に反撃されてしまうのだ。

しかし、どのルートも反撃を受けるわけではない。さくらは、ⓅⓀⓀが安全だ。2発目でも3発目でも、どっちで止めても反撃は受けない。相手キャラのゲージが溜まっていなければ、最後まで打ちきっても大丈夫だ。

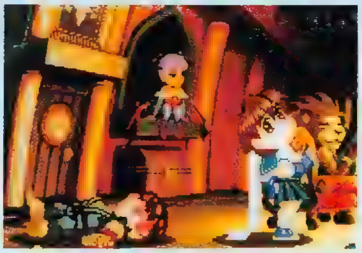
その次に比較的安全なルートは、ⓅⓅⓅ。が、それでもⓅⓀⓀにはおよばない。とは言っても、モリガンの立ちKや真空波動拳なみの速さがないと反撃は受けない。このコンボを使い慣れたら、ⓅⓅⓀ（下段）やⓅⓀⓅ（しゃがみガード不能）を混ぜていくといいだろう。が、必ずFコンボの間に割り込んでくる相手に出会ったら、ⓅⓀⓀルートに戻そう。

使えるフラワーキック

フラワーキックというのは、レバー前入れキックのこと。しゃがみガード不能ゆえに攻撃判定の出は遅いが、ガードをされても硬直が短いのが利点だ。一応、フラワーキックを当てたあとガードクラッシュが相手キャラに届く。

狙え！魅惑の官能空中投げ!!

空中投げは戦術的にも使用頻度の高いシステムだが、さくらは個人的な趣味としても使っていける。この投げを受けたキャラは、男であれ女であれ悩殺（←死語）することができるのだ。論より証拠。自分で試すといいだろう。決めると「いや～ん」て言うぞ。



さすがのリュウもかたなしである。

割り込み技は真空波動拳!!

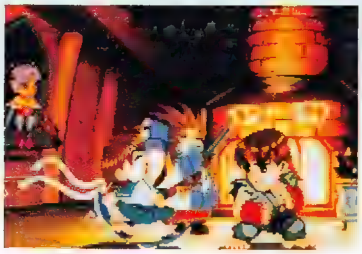
リュウと比べると相打ちが多い真空波動拳だが、それでも、相手キャラの使うFコンボへの割り込み技として非常に使える。

しかし、あまりにも多用しすぎるとそのうちジャンプでかわされてしまうので、近い間合いのときは立ちⓀを出して牽制しておこう。一応乱れ春雨も使えるが、ガードされたときのことを考えるとね。

レベル1春火襲倒を活用

この必殺技は当てるのではなく、相手キャラに近づく手段として使ってみよう。やり方は、ジャンプ攻撃から足払いにキャンセルをかけて、春火襲倒を出せばいい。そうすると相手キャラの手前で止まり、ちょうど投げ間合いになる。

また、この技はたとえ不発しても連打で移動距離を延ばせるので、投げをⓅなどで止めにくる相手に使い分けてみるといい。が、ジャンプ攻撃を当てたときの間合いが狭いと春火襲倒が相手キャラに当たってしまうので、間合いを少し遠めに調節する必要がある。あと、真空波動拳は相手のFコンボへの割り込み技として活躍するぞ。



このあと投げちまうべ。

さくらのフラッシュコンボは、着物、水着、テニスウェア、バニーガールの四大元素から構成されている。セーラー服もいれれば五大要素だ。こいつは熱いぜ。

さきほども述べたように、一番安全なのはバニーガールのルート。途中で止めても大丈夫なのは心強い。このルートで最後のⓀまでいくと、つかみ技になる。間合いも少し広めだ。これがⓀではなくⓅだと、テニスラケットで横にふっ飛ばす。

それから、ⓅⓀⓅの3発目のⓅはしゃがみガード不能の2段技だ。が、その分割り込まれたり反撃を受けてしまうぞ。ヒットさせても反撃されるのが痛いところだ。

それから、これはFコンボとは関係ないが、→↘↓↙←Ⓟ+Ⓚの投げが使える。下で待ち構えて投げと打撃の2択ができる。

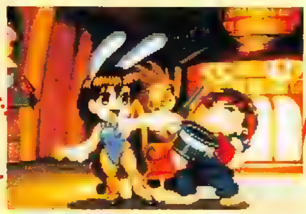
また、画面端を背にして決めて、なおかつ相手が受け身を取らなかった場合は、春爛漫が連続ヒットになる。落下中のキャラを熱い男たちがキャッチしてくれる。



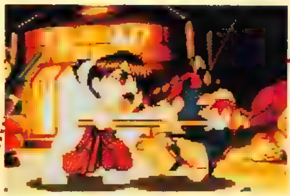
まずはセーラー服。



そして古風に。



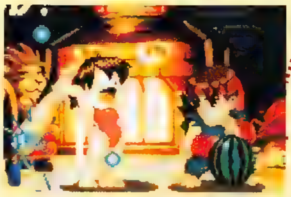
いつかはこんな人のいる場所へ…。





気合入ってるけどあまり浮かせられない。





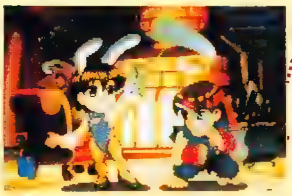
ガード不能の西瓜割り。



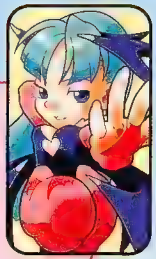


テニスラケットで横ふっ飛ばし。





ちょっと変わったつかみ技。



モリガン

通常技の判定が強烈なモリガン。フラッシュコンボはメインでなく、戦法の一つと考えよう。

担当：善之字元帥

早くも最強の呼び声も高いモリガン。前回に引き続き、基本戦法を中心としたモリガンの動かし方を紹介しよう。

一体何をしたらいいの？

システム上、実にいろんなことができるポケットファイターでは、はじめて対戦したときに、何をしたらいいのか考えてしまうことと思う。

そこで、とりあえず通常技の立ちⓀを出してみよう。この技は、攻撃判定が強く、ガードさせてもこちらが有利というスグレモノ。半端な相手の技はすべて潰してしまうぞ。

これでガードを固めがちになった相手には、跳び込みからのフラッシュコンボ（下図参照）で揺さぶりをかけていく。跳び込む技はこれまた判定が強く、攻撃時間の長いシエルキックがかなり有効。



この、判定の強い立ちキックと…、

防御も強い女王様

モリガンは対空防御も強い。必殺技のシャドウブレイドは空中ガード不能時間が長く、信頼のおける対空兵器になってくれる。ただし、シャドウブレイドのレベルが2以上のときには、空中の相手にヒットさせても相手がダウンせず、着地後に反撃を受けてしまう。

こんなときは、必殺技レベルが上がっている＝マイティコンボゲージが溜まっている状況なので、ゲージが2以上あるときはガードキャンセルで撃墜し、ゲージが1になったらメガクラッシュで撃墜＆ジェムを再回収すれば、前述の問題も解決できるぞ。



攻撃時間の長いシエルキックで、今のところ世の中渡れます。

実はダッシュも2種類

今まで説明してきたような攻め方で対戦していると、相手も対策を練ってくる。実は最も裏をかかれやすいのが立ちキックで相手を押しているとき。確かに立ちキックは判定が強いものの、単調にそればかり繰り返していると、次第に間合いが離れ、踏み込み際を相手に狙われやすい。

そこで、変化をつけて跳び込んだり、フラッシュコンボを使っていくわけだが、その中にⓈボタンを押しっぱなしにしたままダッシュする「隠しダッシュ」を組み込んでみよう。ヴァンパイアシリーズのような軌道を描く隠しダッシュは、もちろんしゃがみガード不可になっているので、時折混ぜると戦法の幅が広がるぞ（普通に出そうとするとガードクラッシュが暴発してしまうので、他の技が出ているうちにⓈボタンを押しておくようにすること）。



Ⓢボタン押しの隠しダッシュ。攻めに緩急をつけよう。

最後になってしまったが、モリガンの特殊入力通常技を紹介しておこう（2種）。

●**レバー前＋Ⓟ**
…ヴァンパイアシリーズの遠立ち大Ⓟ。リーチがあり、カウンターヒットで吹っ跳ぶ。

●**レバー前斜め下＋Ⓟ**
…ヴァンパイアシリーズの近立ち大Ⓟ。直上対空能力は高いが、使いづらい。

フラッシュコンボについて

モリガンのフラッシュコンボは、2発目がⓅかⓀかで、その後の性質が大きく変わる。基本的に、2発目がⓅのルートは固め系のルート、Ⓚのルートは特殊な揺さぶりをかけるルートと覚えよう。

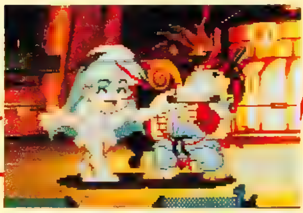
上ルートで多用するのはⓅⓀ。前号でも紹介した、このルートは、3発目が立ちガード不可の下段技になっているため、相手の行動をかなり制限できる。ガードさせてもこちらが先に動けるため、3発目が出たらレバーを後ろに入れてフラッシュコンボを切り、間髪入れずに立ちキックを打つと、なかなかいやらしい攻めを展開できる。そうして相手が固まってきたら、4発目をガード不能のⓀ（フライパン）にして出してみよう。

逆に下ルートは、3発目をⓅにすると立ちガード不可の中段攻撃、ⓀにするとⓅⓀⓀまでが連続技になる攻撃に派生するが、どれもガードさせたときの能力に不安があるので、下ルートを選んだときには、思い切って4発目まで出し切るつもりでいこう。





上ルートの2発目。ここで止めることは少ない。



下ルートの2発目。同じくここで止めることは少ない。



ここまでは連続技。



下段の2段技。使いやすい。



中段の2段技。発生遅し。



ここで止めると反撃を受ける。



上ルートの4発目Ⓟは、ヒットさせると吹っ飛ばす効果。



上ルートの4発目Ⓚ。ガード不能で、若干の対空能力もある。



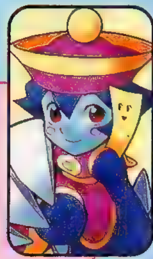
下ルートの4発目Ⓟ。発生は遅いが、入れば追い打ちが…、



下ルートの4発目Ⓚ。上ルートの4発目Ⓟとほぼ同じ。

ツボにはまると怖いよ

レイレイ



やれることが多すぎて、とても書ききれない！セイヴァーより強いかも！
担当：パジャマに激ラブももやん

だんだんと強キャラとしての地位を確立してきた、レイレイ。なかなか返せないフラッシュコンボ、固めからの強烈な連携、どこでも割り込んでくる返し技などなど…天下を取る日は近いかも！

まずはジェムを集めましょう

レイレイの対戦は、ジェム集めから始まる。マイティコンボゲージと必殺技のレベルアップが、非常に重要だからだ。

ジェム集めの手始めは、ラウンド開始時の宝箱からだ。なかなか有効なのが、切離鋸（➡＋Ⓚ）を少し前進してから使い、浮いたジェムを空中ダッシュで回収する方法だ。切離鋸で宝箱を開けつつ、相手に攻撃ができるので、落ち着いて回収できるだろう。

開幕のジェム集めの後は、闘いの中でジェム、ゲージをためていく。手っ取りばやくためるのは、接近戦なのだが、どうやって相手に近づくかがポイントとなる。

近づくには、ジャンプからが簡単だろう。ジャンプパンチを使っていくのだが、引き付けて出す必要はない。少し早めでいいくらいだ。また、空中ダッシュで近づくのも有効な手だ。空中ダッシュはヴァンパイアシリーズより優れており、ダッシュ中でも空中ガードできるし、落ちるまでなら何度もダッシュを繰り返すことができるのだ。基本的にジャンプが短いので、空中ダッシュは一気に近づく手段としては最適だ。

近づいたら、フラッシュコンボでゲージを溜める。メインで使っていくのは、ⓅⓀⓀの飛び道具連携だ。ヒット数が多いので、ガードさせるだけでもたまっていくぞ。

1ゲージたまったら、それを元手に、さらに増やす。狙いは、天回傘だ。天回傘はジェムを大量に生産し、全部自分で拾うことができるので、簡単に2ゲージはたまるのだ。

天回傘の狙い目は、ジャンプパンチからの連続技としてか、相手のフラッシュコンボや必殺技の隙を狙って反撃技として使ってみよう。出が早いので、簡単に反撃、割り込みができるぞ。

ただし、自分が画面端のときは使わないように。ジェムのほとんどを相手に取られてしまうからだ。

これだけは覚えておこう！

レイレイには、強力な連携、連続技がいくつかあるので、それを紹介しておこう。ぜひとも覚えて、実戦で使ってみてほしい。

●天雷破→ガードクラッシュ

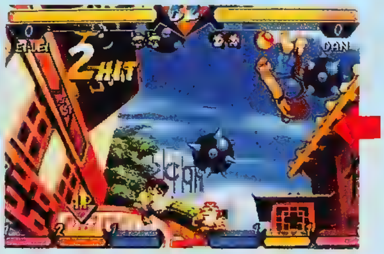
画面端に追い込んでからの、強力な連携技。天雷破をガードさせると、ほぼ確実にガードクラッシュが決まるぞ。この方法で確実にダメージを与えつつ、相手の得意ジェムを奪ってやろう。

●消えるダッシュ（Ⓢ押したままダッシュ）→強投げ（➡⬇⬋⬅＋Ⓟ＋Ⓚ）→天雷破→地霊刀（2レベル以上）

消えるダッシュからの強投げは、かなり効果があり、大抵はうまく決まるだろう。強投げ後、素早く天雷破を入力すると、確実に鉄球がヒットする。例え、受け身を取ってもガードできないのだ。で、落下してくるところに合わせて地霊刀を出すと、連続でヒットするぞ。強力な連続技だ。



強投げで上に放り投げて…、



すぐに天雷破を出すと、鉄球がヒットするのだ。受け身取っても必ず決まるぞ。



パジャマがフリチー

レイレイのフラッシュコンボは、基本的にはⓅⓀⓀⓀの飛び道具連携を使っていく。このルートはⓅⓀまでしか連続にならないが、リーチがあり、最後が飛び道具になっているので、反撃を受けにくいのだ。最後のタイミングを遅らせると、ヘタに逃げようとする相手に当たるので、色々と変化させてみよう。

このコンボで相手がガードし始めたら、ⓅⓀⓀⓅの投げ連携を混ぜていく。思った以上に間合いが広いので、反応のいい相手でない限りは、逃げられないだろう。ちなみに、ボールになって転がっている最中にジェムがあった場合には、相手側にたまることを覚えておこう。

実戦の中では、今説明した2つのフラッシュコンボで、ほとんど問題ない。しかし、真のレイレイ使いならば、ⓅⓀⓀの、パジャマコンボをぜひとも多用しよう。あのプリティな姿を見て、悶絶してほしい。

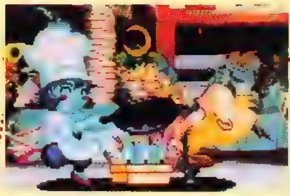
実用するならば、ⓅⓅⓀで止めていき、忘れた頃に目覚まし時計に移ろう。



フラッシュコンボのスタートは、例外なく立ちⓅから。



意外とリーチがある、野菜の千切り。



強火でさっと炒めて…、



中国4千年の味のできあがりアル！



パジャマに着替えて、枕で2ヒット。



「なんだろね？」の目覚まし時計はガードクラッシュ。



ボウリング落としは下段攻撃だ。



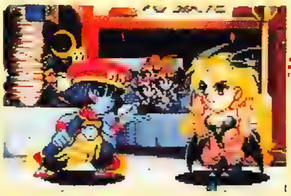
手をボールにしてピンを倒す投げ。よく見ると、服が微妙に変化してるぞ。



中国と言えば、やっぱりこの人なのか？

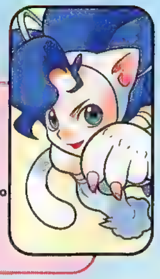


リーチがある如意棒で攻撃だ！



最後は、分身飛び道具で3ヒット！分身も表情豊だぞ。

――は連続技、-----はつながらない技です。



歴代で最もワンバーなフェリシア

フェリシア

チャンスにうまくダンシングフラッシュを決められるかどうかが勝負の分かれ目。

担当：珈琲
フェリシア　ふりーく

大人ぶったフェリシア

ポケファイフェリシアはフェリシアにしては珍しく、ほとんどの行動（ジャンプでさえも）に責任が生じる。考えなしで暴れることは許されないのだ。これはポケファイというゲームを象徴しているが、ポケファイのキャラの中でも、クレバー度は高い。

それにともなってか、今回のフェリシアは少し性格が違っている。ポケファイフェリシアのテーマはおそらく「大人ぶる」であろう。柄にもなく「つまんなーい」というフェリシアをかわいいと感じ、温かく見守ることができれば、フェリシア使いの素質十分だ。

狙うはダンシング

フェリシアはゲージのほぼすべてをダンシングフラッシュに使っていくことをおすすめする。ダンシングフラッシュは汎用性の高いマイティコンボで、様々な用途に使うことができる。ポケファイフェリシアの狙いとなる技なので、ダンシングフラッシュを使う状況はしっかり考えておこう。

●返し技として

横方向への移動スピードの速さを利用して、隙のある攻撃をガードしたあとの反撃技として使うことができる。その速さたるや、レーザー系の技並みだ。ただしあまりに速いため、ダークネスイリュージョンなどに反撃するときは、相手の着地を待たないと、くぐってしまうぞ。

●割り込み技として

発生の早さを利用して、相手のフラッシュコンボの隙間などに割り込むための技として使うことができる。ただし相打ちになってしまうことも多い。そのため割り込まないほうがよい隙間も存在する。まずはどの隙間にも使っていって、毎回相打ちになるところを覚えていくとよい。最悪、ガードキャンセルという手もあるが、ゲージが乏しいときにダンシング用の貴重なゲージを使ってしまうのは、損であるときが多いぞ。

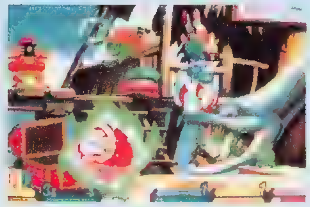
●連続技として　その①

ジャンプ攻撃から直接ダンシングフラッシュにつないでいったり、しゃがみⓀからキャンセルでつないだりできる。

●連続技として　その②

最も面白い用途が、ふっとんだ相手や受け身をとった相手への、追い打ちとしてのダンシングフラッシュであろう。ⓅⓅⓅⓅやガードクラッシュ、空中投げ、→↘↓↙←Ⓟ＋Ⓚによる地上投げといったところのふっとびや、空中で受け身をとった相手の着地に、タイミングを合わせてダンシングフラッシュをいれるのだ。

もちろんダンシングフラッシュに受け身をとられたときも、さらにダンシングフラッシュを狙っていくことができる。ダンシングフラッシュからは通常のダウン攻撃を入れることができるため、それを嫌った相手が受け身をとることは多いぞ。


相手をふっとばしたらダンシングフラッシュで追い打ちだ。

●接近戦時の奇襲技として

近間でいきなりダンシングフラッシュを出すと、画面が止まってから相手がガード方向にレバーを入れてもガードは間に合わない。相手が前に歩いたのを見たりしたときが狙い目だ。

ワンポイントテクニック

地上での牽制技としては立ちⓀがおすすめだ。リーチがそれなりに長く、ある程度対空にもなるぞ。近間では発生が速く、立ちガード不可攻撃のしゃがみⓅを使っていこう。

レベルアップした必殺技関連では、MAXサンドスプラッシュが必見だ。ダメージとリーチの長さは尋常ではない。跳び込みに弱いが、うまく使っていくとすばらしい効果を発揮してくれるだろう。デルタキックにも注目したい。Ⓚボタン連打で、さらに継続してデルタキックを出せるのだ。これはレベルアップ時だけではない。レベル1のデルタキックでも下降中の蹴りが1ヒットから2ヒットに増えるぞ。イージーリバーサルのデルタキックも同様だ。

何とかガモフを決めたい

フラッシュコンボはⓅⓀⓀⓅかⓅⓅⓅを狙うとよい。

ⓅⓀⓀⓅは最終段の投げを狙うルートである。連続技としてはⓅⓀまでが連続技になっており、次のⓀは連続技にはならない。そのためⓅⓀとⓀの間に割り込まれてしまう可能性がある。といってもⓅⓀでやめても反撃を受けてしまうので、基本的にはⓅⓀでやめるという選択はないと考えよう。連続技にはならないが、ⓅⓀⓀまでは迷わず入力したほうがよいのだ。

ⓅⓀⓀからは最初はⓅを入力してみる。これは発生が早めの投げなので、逃げられるまではこれを使っていこう。Ⓟ（ガモフ）がジャンプで逃げられるようになったら、ⓅⓀⓀからⓀを混ぜていく。ⓅⓀⓀⓀはガードされると危険だが、相手はガモフをかなり恐れているはずなので、割とくらってくれるはずだ。

ⓅⓀⓀⓀのⓅⓀⓀとⓀの間に、相手が割り込んでくる場合はⓅⓀⓀでやめてみよう。相手の割り込みを誘うことができる可能性があるし、誘えなくても将来的にガモフへの布石にはなる。

ⓅⓅⓅはⓅⓀⓀⓅに比べ3段目まで連続技になるので、確定ダメージの大きいルートである。基本的にはここでやめるのがよいが、相手が油断しているようならⓅⓅⓅで相手を浮かせて、ダンシングフラッシュを狙おう。


Ⓟ系かⓀ系かの分岐点。素早く次の技につないでいこう。


ここでは止めないほうがよい。ⓅⓅⓅがやばいときならやめる目もあるが。


ここでやめる選択はまったくないといっていい。


ⓅⓅⓅ。確定ダメージ狙いの終着点。


立ちガード不可。割り込まれやすい。


しゃがみガード不可。危険かも。


次に割り込まれるならここでやめれば助かることは多い。


たまに出して追い打ちを狙おう。


ガード不能。黄色のジエムが欲しいなら…。


投げ。ⓅⓀⓀⓅはおすすめだ。ここからダウン攻撃へ。


「ガモーフ」をジャンプして逃げようとしている人に。



タバサ

中段、下段、投げにガード不能と強力でバラエティ豊かなタバサの攻め。ネコを使ってドラゴンを育てよう。

担当：〈MAGICIAN〉ギィ

急降下肉球キィーック！

天才魔学者であるタバサは意外にも、ラッシュが得意である。その秘密は**スーパージャンプ中レバー下＋Ⓚの急降下キック、ミュースウィープ**にある。しゃがみガード不可のこの技から下段のしゃがみⓅ→ドラゴンブローやフラッシュコンボ、投げを狙っていこう。投げは⬅⬉⬇⬋➡＋Ⓟ＋Ⓚが強力。発生が早い上に、アストロカノンが連続技になるぞ（回避不能）。



対応されるまではこれでガリガリと攻め立てよう。

ノーマルジャンプからはリーチが長く、2ヒットするロンプエンヴォイ（ジャンプ中レバー前＋Ⓚ）が強力だ。

ドラゴンを育ててドラゴンになろう

学者は金がかかるもの、というわけでもないがジェム、特に赤ジェムは多少無理をしてでも回収したい。理由の1つはドラゴンブロー強化のため、そしてもう一つはいずれも強力な、マイティコンボのためである。

●アストロカノン



フラッシュコンボの隙間を見極めて発動。「いきまーす」



ボタン連打でぱたぱたと、空高く舞い上がれ。

主に反撃や連続技で使い、約2割の体力を奪う。ジェム出し技としても重宝する。

●アンタッチャブルフォース

いわずと知れたガード不能技。約3割の体力を奪う。

実はこれには様々な確定／半確定状況があるのだ。

1：しゃがみⓅキャンセル

密着でしゃがみⓅがヒットすれば完全に回避不能。遠かったりガードされた場合は、ジャンプやリバーサルで回避される。

2：ミュースウィープ密着ヒット後

この場合もしゃがみⓅからと同様、完全に確定する。

3：ミュースウィープ空中ヒット後

着地点に重ねておくと着地リバーサルでしか回避できない半確定状態。引きつけたほうが回避されにくい。

4：起き上がりに重ねる

これもジャンプでは回避不能。（イージー）リバーサルでしか回避できないのだ。

●ドラゴンアポカリプス

これこそ最速、最強のマイティコンボ。実に体力の約4割を奪い取る。無敵があり発生が早く、接近戦では割り込み、リバーサルに大活躍。フラッシュコンボの隙間を覚えて大ダメージを与えてやろう。

また、この技はボタンを押す度に斜め上に上昇する。ヒットしたときはボタン連打でヒット数をのばし、ガードされたときはポン、ポンと押して威嚇して（逃げて）やろう。

最強？最弱？フラッシュコンボ

3発目止めの強さが際だつタバサのフラッシュコンボ。

基本的には使えないものはないので、中でも特に強力な連携、連続技を例を挙げて紹介していこう。

●ⓅⓀⓀ→下Ⓟ→ドラゴンブロー（orアストロカノン）

ⓅⓀⓀはガードされてもタバサ有利、当たっていればしゃがみ小Ⓟからドラゴンブローやアストロカノンが連続技になる。ジェムもたっぷり出るぞ。さすがに一部のマイティコンボ等には割り込まれるので、ときにはガードも必要。

●ⓅⓀⓀⓅ→アストロカノン（orミュースウィープ→アンタッチャブルフォース）

逆に相手がガードに徹するようなら迷わずこれ。

ただし追い打ちは、どちらも受け身で回避されてしまう。

おすすめは後者で、ミュースウィープが当たれば着地にアンタッチャブルフォースが、タイミング次第で確定するぞ。

●ⓅⓅⓀ→ドラゴンアポカリプス（or下Ⓟ→～）

ⓅⓅからⓀは連続技ではないが下段。これが当たるとⓅⓀⓀと同様しゃがみⓅからの連続技が可能だ。さらにこの場合、密着状態なのでドラゴンアポカリプスも入るのだ。

どれをとっても使えるタバサのフラッシュコンボだが…

だがしかしっー

タバサには**立ちⓅの発生が全キャラ中ダントツで遅い**という致命的（↑言い過ぎ）欠点があったのだ。いくら強いとはいえ、1発目がつぶされては意味がない。ここは慎重に行こう。



発生の遅さNo.1。間違っても割り込みに使おうなんて思わないこと。



2発目止めはナンセンス。必ずⓅかⓀにつなごう。



リーチが短く、すかってしまうことがあるので注意。



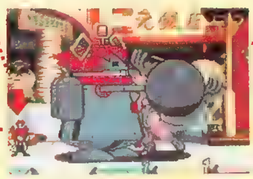
ここまで連続技。ガードされても少しだけタバサ有利だ。



割り込まれやすいが当たれば連続技のチャンス。迷わずに。



僅かに不利だが反撃は受けない。カウンター狙っとく？



連続技の中継点。しゃがみⓅからキャンセル必殺技だ。



割り込まれにくいので割り込み防止に使っていく価値あり。



相手が赤ジェムを持っているのなら上との2択でこれを狙え。

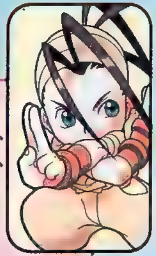


心理的効果大。受け身とられても使う価値あり。



ジャンプ防止にはなるけど…まさに「さよ～なら～（泣）」

――は連続技、……はつながらない技です。



いぶき

旋、空中投げ、ダッシュⓅ、強投げ、ガードクラッシュ、霞朱雀、疾風、通常技の順で重要。

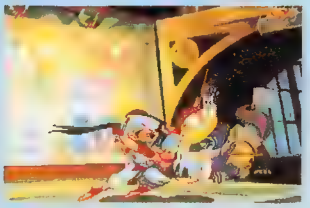
担当：KAL

フラッシュコンボは使わないんだな、これが

今回はフラッシュコンボを中心とした攻略、ということなのだが、悲しいかな、いぶきでのフラッシュコンボ攻略となると、「どれだけいぶきのフラッシュコンボの性能が悪いかの説明」にならざるを得ない。

とりあえず覚えてほしいのは、いぶきのフラッシュコンボは「使うと負けられる」代物であり、対戦攻略では通常技・必殺技・投げ技を駆使した〝普通の格闘ゲーム〟っぽい動きで闘うことになる、ということ。

反撃時や跳び込みからFコンボだけをやっていたら、いぶきでは絶対に勝てないぞ。



ダッシュⓅは中距離時に使える。すべてを駆使せよ！

旋と投げ技を狙え！

Fコンボが使えないとなると、極度の攻撃力不足になってしまう。それどころか、地上で相手キャラを押していくことさえできない。ではいったいどうやって攻撃していけばいいのだろう？

答えは、地上では旋、空中戦では空中投げ、だ。

旋は、SFⅢのものと違い、コマンド入力時にボタンを1回しか押さなければ蹴り1回、ボタンを2回押せば蹴り2回、3回押せば蹴り3回、と、攻撃回数を細かく調節できる。跳び込みから直接出したり、跳び込み→下Ⓚ（スライディング）からキャンセルで出したりして、普通の格闘ゲームのように固めていこう。

このとき、できれば一気にラッシュをかけたいので、1回だけ出してすぐまた跳び込みorダッシュ攻撃と、素早くつないでいったりする。ただし毎回「跳び込み→下Ⓚ→旋1回」だとすぐに行動がばれてしまうので、たまには旋を2回、3回出したり、旋1回のあと立ちⓀでジャンプ防止をしたりしよう。下Ⓟを出してキャンセルなどはなにもせず、すぐまた跳び込み、というパターンも使えるぞ。



跳び込みのあと、下Ⓚからキャンセルして…、



旋で固めていこう。1回で止めてすぐまた跳び込みへ。

もうひとつの主戦力、投げ技だが、こちらは主に空中投げを使っていく。いぶきはジャンプが高く速く、空中投げの性能がいいので、ジャンプするときの十中八九は空中投げでいこう。相手のジャンプを先読みしたときはもちろん、自分から跳び込むときも空振りOKで空中投げでいく。



空振りしまくってもいいので、跳び込むときは空中投げ！

跳び込みからの固めをある程度見せたあとは、いきなり強投げ（➡⬊⬇⬋⬅＋Ⓟ＋Ⓚ）にいくのが有効。この投げは追い打ちができるので、空中で受け身をとられなかったら、落下してくるところへマイティコンボの霞朱雀を当てることができる。

毎回受け身をとる人には、すぐにスーパージャンプしての空中投げか、前ジャンプ2回からの空中投げを狙ってみよう。

押されはじめたときは対空として早出しの前斜め下Ⓟと、対空兼割り込み技としてマイティコンボの疾風を使おう。

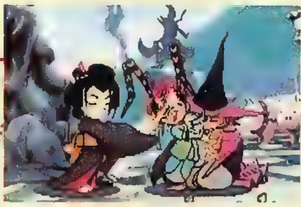
いぶきのフラッシュコンボは、「どこで止めても反撃される」「ヒットさせても反撃される」「攻撃力発生が遅すぎる」と3拍子揃った困りもの。ⓅⓅとⓅⓀは連続ヒットするのだが、そこで止めてしまうと、ヒットしてても反撃される。もちろん、4打目もガード後反撃されてしまうのだ。

だが例外的に、ⓅⓅⓀⒻの下段攻撃だけは、ヒットさせれば、わずかにいぶきが先に動きだせる。しかしこれは出がかなり遅いので、現実問題くらってくれる相手がいるかどうかが疑問だ。その後の投げⒼも、これがまた異例の出の遅さで、歩いて下がられてしまうほど。演出は楽しいので、余裕のあるときや仲間内で楽しむ際に狙ってみてはいかがだろうか。

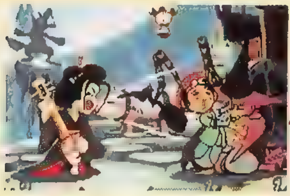
Ⓗの中段攻撃だが、これは出たあとの演出時間が長すぎて、どうやっても次（4打目）が出るまえに反撃されてしまう。これまたダメージ覚悟でないと、まともに見られないだろう。4打目のガードクラッシュⒾは、青対応の技が出る。青は飛燕。飛燕はレベル3になればそこそこ使えるので、Ⓙから狙ってみてもいいかもしれない。

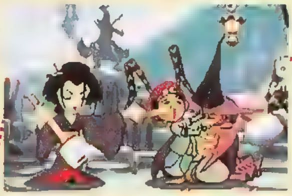


ここからスタートなのだが…、



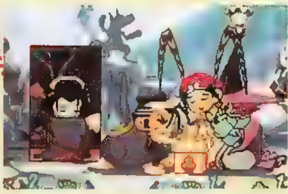
芸者さんルート。こちらはあまりこないほうがいいだろう。



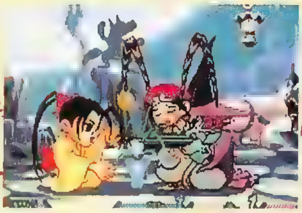


ここまできたら、最後まで出そう。





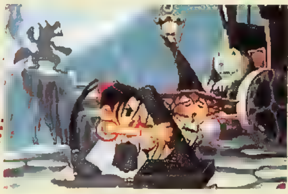
(F)下段技。出が凄く遅い。隙は少ない。



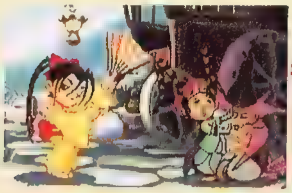
華道ルート。ガードクラッシュが狙えるので、こちらがおすすめ。



(I)ガードクラッシュ。



(H)中段技。隙が異常に大きい。





(J)通常打撃技。ここから(I)を狙おう。

最終決戦情報!!!

ne Show Report

ーリポート

1997AM SHOW 最強ゲームはこれだ!!



人気アンケートダントツ1位!! 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

「電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM」 キャラクターデザイン：カトキハジメ オリジナル3Dモデリング：Virtual-on works（SEGA AM3） フィニッシュワーク：有井 伸孝（SEGA AM2） ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1997/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI

すべての人気ランキングを独占!? AMショー最強は、電脳戦機バーチャロン

今回のAMショーでも、新声社ブースにて、ビデオゲーム出展作品を対象にした人気アンケートをおこなった。アンケートの質問事項は6つ。すべての出展作品を対象にした「総合人気」、実際にプレイできる状態のみの出展作品を対象にした「基板出展作人気」、オペレーターのみを回答者に集計した「オペレーター人気」、そして今回試験的に集計した「イベント人気」と「コンパニオン人気」、さらに「ショー全体の感想」だ。

そして、これらのアンケート結果を元にショー会場にて随時発行する「ゲーメスト号外」を18・19日各1回、20・21日各2回の計6回発行した。

この人気ランキングで総合的にすべての部門1位を独占したのが「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム／セガ」だ。集計開始から最終結果まで、常に1位を獲得。最終的な総合人気は下位に大きく差を付けることになった。

開発進行度29.8%といった状況にもかかわらずの結果だが、「これで29.8%なら100%に十分期待できる」といった意見がアンケートに多く見られた。ショーでの仕上がりから、今後の期待票も込みでの票数とも読める。

上位3位はすべてポリゴン対戦格闘

2位の「私立ジャスティス学園／カプコン」は続編の出展作品が多い中、まったくの新シリーズ。従来のポリゴン格闘に乏しい、キャラクターの濃さや面白いリアクション、ノリの良いテンポなどがウケていたようだ。

3位以降は常に順位が動いていたが、最終的に「侍魂／SNK」が獲得した。従来のサムライシリーズの爽快感などに疑問が感じられる点があるものの、新たなサムライシリーズに期待したいファンの期待票でのランキングではないだろうか。

今回のショーでは、完成度が低い作品が多かった。しかし、その基準はメーカーによりまちまちである。実際にショー会場でプレイした時点での感想だけではなく、どの程度期待したいかがアンケートの結果に繋がっているのだろう。

今回の結果イコール、面白さや人気と単純に受止めず、実際に発売されたものをプレイヤー自身が遊んでみて、この人気ランキングの結果を判断してほしい。



CAPCOM/私立ジャスティス学園



SNK/侍魂

SEGA/電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム



AMショー最

35th Amusement Machi

AMショ

総合BEST30

順位	タイトル／メーカー	票数
1	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム／セガ	1191
2	私立ジャスティス学園／カプコン	667
3	侍魂／SNK	336
4	ポケットファイター／カプコン	266
5	ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック／カプコン	241
6	サイキックフォース2012／タイトー	179
7	ファイティング武術／コナミ	128
8	バーチャファイター3tb／セガ	95
9	Gダライアスver.2／タイトー	76
10	ゲットバス／セガ	72
11	ラピッドリバー／ナムコ	67
12	レーシングジャム／コナミ	66
-	エアガイツ（参考出展）／スクウェア／ナムコ	66
14	ストライカーズ1945II／彩京	53
15	アームドポリスバトライダー／エイティング／ライジング	47
16	モトクロスゴー！／ナムコ	46
17	ストリートファイターIII 3rd（ビデオ出展）／カプコン	44
18	ロストワールドスペシャル／セガ	43
19	ときめきメモリアル～おしえてYour Heart～シールバージョンプラス／コナミ	42
-	コットン2／サクセス	42
21	きらめきスターロード～イントロ倶楽部～／タイトー	37
22	ウインターヒート／セガ	34
23	モーターレイド／セガ	33
24	モータルコンバット4／ミッドウェイ	32
25	ル・マン24／セガ	29
26	ソーラーアサルトリバイズド／コナミ	28
-	プチカラット／タイトー	28
28	ウルトラ電流イライラ棒／ザウルス	25
29	セガ・ウォータースキー／セガ	22
30	花組対戦コラムス／セガ	21

基板出展BEST30

順位	タイトル／メーカー	票数
1	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム／セガ	768
2	私立ジャスティス学園／カプコン	685
3	侍魂／SNK	397
4	ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック／カプコン	312
5	ポケットファイター	236
6	バーチャファイター3tb／セガ	166
7	ファイティング武術／コナミ	140
8	Gダライアスver.2／タイトー	129
9	サイキックフォース2012／タイトー	127
10	ストライカーズ1945II／彩京	115
11	コットン2／サクセス	95
12	エアガイツ（参考出展）／スクウェア／ナムコ	90
13	モトクロスゴー！／ナムコ	74
14	ロストワールドスペシャル／セガ	67
15	ときめきメモリアル～おしえてYour Heart～シールバージョンプラス／コナミ	64
-	レーシングジャム／コナミ	64
17	モーターレイド／セガ	62
-	ラピッドリバー／ナムコ	62
19	ウインターヒート／セガ	52
20	アームドポリスバトライダー／エイティング／ライジング	45
-	ウルトラ電流イライラ棒／ザウルス	45
22	ゲットバス／セガ	42
23	対戦麻雀ファイナルロマンス4（仮）／ビデオシステム	41
24	花組対戦コラムス／セガ	40
25	ギャロップレーサー2／テクモ	38
26	きらめきスターロード～イントロ倶楽部～／タイトー	35
27	ル・マン24／セガ	33
28	プチカラット／タイトー	31
29	ソーラーアサルトリバイズド／コナミ	30
30	セガ・ウォータースキー／セガ	28

オペレーター人気BEST20

順位	タイトル／メーカー	票数
1	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム／セガ	195
2	私立ジャスティス学園／カプコン	110
3	侍魂／SNK	56
4	バーチャファイター3tb／セガ	52
5	ポケットファイター／カプコン	45
6	対戦麻雀ファイナルロマンス4（仮）／ビデオシステム	36
7	ファイティング武術／コナミ	33
8	ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック／カプコン	32
9	ゲットバス／セガ	24
10	ラピッドリバー／ナムコ	22
11	サイキックフォース2012／タイトー	21
12	ストライカーズ1945II／彩京	20
13	レーシングジャム／コナミ	19
-	ウインターヒート／セガ	19
15	コットン2／サクセス	18
16	Gダライアスver.2／タイトー	16
-	エアガイツ（参考出展）／スクウェア／ナムコ	16
18	新日本プロレスリング闘魂烈伝／ナムコ	12
19	アームドポリスバトライダー／エイティング／ライジング	11
-	ウルトラ電流イライラ棒／ザウルス	11
-	ストリートファイターIII 3rd（ビデオ出展）／カプコン	11
-	ル・マン24／セガ	11
-	ロストワールドスペシャル／セガ	11

イベントBEST5

順位	メーカー	票数
1	カプコン	796
2	セガ	545
3	タイトー	364
4	エス・エヌ・ケイ	206
5	ナムコ	186

コンパニオンBEST5

順位	メーカー	票数
1	カプコン	1293
2	コナミ	300
3	ナムコ	261
4	セガ	169
5	タイトー	123



↑これがゲーメスト号外6号だ！この大きさでも気合で読める!?

AMショーの

今回のAMショーは、業者日が2日、一般公開日も2日、と例年までのショーよりも1日多い開催となった。イベントやブースセッティングの規制が緩くなり、各メーカーは工夫したブース作りをしていた。

総来場者数約4万人と、昨年の3万人よりも1万人ほど来場者数は多くなっているのだが、それほど混雑した感じはしなかった。

一般チケット販売をしたせいか、例年までの来場者とは違った客層もあった。ファミリーゾーンでは家族連れや、プリクラ系に制服着用の女子高生？なども多く見られた。

東京ゲームショーの倍、2千円といった入場料だが、最新ゲームをプレイでき開発者のトークなども聞けたりする。シール系なら最新フレームで7回も遊んだら元が取れるこの入場料を高いと見るか、安いと見るか？キミはどう受け止めるだろうか？

アンケート「ショーの感想」

●新基板が完成したメーカーの争いになるかと思ったが、どこも横一線。技術力は分かったから、今度は企画力を見せてほしい。（オペレーター　男性　22歳）
●チャリティーオークションのイベントが面白かったです。（学生　男性　18歳）
●全体的に大型筐体物の活躍が目立った。小規模店舗としては、ビデオゲームに頑張ってほしい。（オペレーター　男性　21歳）
●格闘ゲームなどは、今後の参考なって良かった。コナミの配布物は相変わらずレアで貴重だった。（不明　男性　25歳）
●相変わらず格ゲーが多い。タイトー、彩京、ライジングのシューティングにはがんばってほしい。（ディストリビューター　男性　23歳）
●華やかではないが、各社の味みたいなのがあり、とても面白かった。（事務　女性　24歳）
●ブームに左右されているカンジ。オリジナル性のあるモノは人気がなぜか低い。（バイオ関係　女性　24歳）
●体感ゲームが非常に多く多面的で、ゲームの可能性が広がったと思われる。（学生　男性　21歳）
●プライズマシンの大行列が以前ほどひどくなく良かった。乗り物が少なくてさみしい。（メーカー　男性　24歳）
●バンプレストのジャンケン大会が面白かった。（プレス　男性　24歳）
●一部を除いてあまり待たずにプレイできたので良かったです。（その他　男性　27歳）
●バクチを避けた続編物が目立った。全体的に低調の感を拭えない。（学生　男性　22歳）
●カプコンの、ゲームにチャレンジしてノベルティーをもらうイベントが楽しかったです。（学生　男性　18歳）
●タイトーのイベント「Gダライアスボス撃破大作戦」が面白かった。（学生　男性　16歳）

※AMショーに出展されたゲームを元に記事作成しています。開発状況が途中の状態の出展作や参考出展作も含まれていますので、実際に発売される製品とは異なる場合があります。

アンケート「ゲームの感想」

●電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム（セガ）
・画面インターフェイス的部分が実は意外とイケてる。デザインよし。（一般　女性　31歳）
・技術的にも群を抜いていると思う。（メーカー　男性　25歳）
・背景がすごいが、VRがくっついていたような気がした。（役者　男性　20歳）
・長蛇の列でまだプレイしていないけど、後ろで見ていて熱くなる。（その他　男性　25歳）
・いいゲームだとは思いますが、うちには大型筐体を置けるスペースがないので、必然的にVSシティになると思います。前回はレバーが不評でインカムがいまいちでしたので、ちょっと考えています。（オペレーター　男性　31歳）

●私立ジャスティス学園（カプコン）
・すっごいバカなゲームで面白かったです。（公務員　男性　31歳）
・見た目の大味さとは裏腹に、細かい駆け引きのできる作品になりそうだと思いました。ぜひトンガリ頭を使いたいと思います。（大学生　男性　21歳）
・バカな技が多くてかなりイケテると思います。（会社員　男性　27歳）
・ポリゴン物はやらないケド、これなら…。（その他　男性　18歳）

●侍魂（エス・エヌ・ケイ）
・ちょっとふわふわしすぎ。もう少しどっしりとした感じが欲しい。あれだと斬られても痛くなさそう。（一般　男性　20歳）
・これを機会にブームをおこしてくれればいいのですが、また別の筐体を買わなくてはならないのかなぁ。（オペレーター男性　25歳）
・ムービーのグラフィックが美しいです。（フリー　男性　20歳）

●ストリートファイターIII　2ndインパクト　ジャイアントアタック（カプコン）
・アンドレ部屋再来！（大学生　男性　20歳）
・奥が深そうですわ。春麗が出るのはおあずけみたいで残念。（自由業　女性　22歳）
・連続ブロッキングなくなったの？　いぶきの中段キャンセル小パンチ復活希望。（学生　男性　19歳）

●ファイティング武術（コナミ）
・地味だけど、リアルな試合はこびが楽しめるのが良い。（メーカー　男性　20歳）
・バーチャファイターとはまた違った感覚がいい。別にバーチャを評価の基準にしなくてもいいと思うけど。（一般　男性　18歳）

●サイキックフォース2012（タイトー）
・まだ開発40％でしかないのが残念。次のお披露目は2月かな？　期待◎です。（その他　女性　19歳）
・遅くてもいい、想いをこめたゲームをつくってほしい。（その他　女性　18歳）

●エアガイツ（スクウェア／ナムコ）（参考出展　開発進行度15％）
・まだ何ともいえないが、可能性を秘めている作品だと思う。（会社員　男性　21歳）

●ウインターヒート（セガ）
・やっぱりオリンピック直前のタイムリーなゲームはやりたいですよ。（会社員　男性　24歳）

●対戦麻雀ファイナルロマンス4（仮）（ビデオシステム）
・ぜひ4人でやってみたいゲームです。（学生　男性　18歳）

●Gダライアスver.2（タイトー）
・これ以上難しくするなぁ！（一般　男性　25歳）

●ポケットファイター（カプコン）
・もとのゲームよりも技が出しやすく、お手軽に楽しめた。（家事手伝い　女性　21歳）

●アシュラブレード（ラウキ）（参考出展）
・バランス悪い。100％になったら良くなるかな。ま、とりあえず発売後に期待。（会社員　男性　25歳）

●ショックトルーパーズ（ザウルス）
・サンダーゾーンに似たゲームだったので興味をもちました。（その他　男性　22歳）

●セガ・ウォータースキー（セガ）
・ジャンプ台でのトリックが面白い。（学生　男性　20歳）

●モトクロスゴー！（ナムコ）
・プレイしてみると面白かった。（不明　男性　27歳）
・久々にタイムアタック以外で楽しめるレースゲーム。（会社員　男性　31歳）

●ゲットバス（セガ）
・つり糸の切れる感じがGOOD！（会社員　男性　24歳）
・バス釣りをやっている僕も驚くほど、リアルでした。（学生　男性　23歳）

●ギャロップレーサー2（テクモ）
・対戦できるようになった所が良い。（不明　男性　20歳）

●ウルトラ電流イライラ棒（ザウルス）
・タイアップものは強いので期待している。（オペレーター　男性　25歳）

●ロストワールドスーパーバージョン（セガ）
・一人でやるのはちょっとはずかしいかな？（ディストリビューター　男性　19歳）

●MORTAL KOMBAT4（ミッドウェイ）
・インカムがどうとかいうよりも、このシリーズが好きなので絶対入荷したいです。（オペレーター　男性　26歳）

●プチカラット（タイトー）
・こういうゲームが一番助かる、安くて長期間にわたって稼働しそう。（不明男性　21歳）

●スカッドレースプラス（セガ）
・戦車が面白すぎます。（フリーター男性　21歳）

●アームドポリスバトライダー（エイティング／ライジング）
・待っていた。また俺の熱き時間がやってくる…。（シューター　男性　23歳）
・綺麗だけどすぐ死ぬ。もっとヘタな私でもクリアできるような、難度の低いシューティングを出して。（コンパニオン　女性　21歳）

●コットン2（サクセス）
・協力プレイ（足のひっぱりあい）が熱い！（その他　男性　24歳）

●レーシングジャム（コナミ）
・リアルすぎるくらいだ。あこがれのGT-Rに乗れるのもマル。（その他　男性　22歳）

●対戦ホットギミック（彩京）
・男性の方たちはこういったものがお好きなようだから、入れてみようかしら。（オペレーター　女性　31歳）

●ラピッドリバー（ナムコ）
・ひとりでやるとさびしい。しかも、つかれる。（その他　男性　28歳）
・体力的におとろえたことを再認識させられた。アイディアも斬新でけっこう好き。（その他　男性　26歳）

★掲載させていただきましたご意見は、アンケートから抜粋しました。ご協力してくださった皆さま。ありがとうございました。



カプコン/ミニゲーム大会やトークショー、ビデオ上映などが随時開催されていた。岡本&船水、両氏のトークショーはキワドイ発言がいっぱい！　必聴の価値はある!?


コナミ/ファイティング武術大会、新作のミニゲーム大会は各社でマメに開催されており、賞品には結構レアな賞品も[illegible]られていた。腕に自信のある人はチャレンジしてみよう。


シグマ/ナゾのイベント。定期的にナゾのおねえちゃんたちが歌を歌っていた。[illegible]外作成中に数えきれないくらい[illegible]かされ、2日目には口ずさめるように[illegible]なってしまった…



[illegible]/かなりレアな品物が用意されていたが、場所が[illegible][illegible]

今回のAMショーは、出展社数も昨年に比べ多少増加し、77社が参加した。会場内の小間割りは大きく分けてアーケードゾーン、ファミリーゾーン、関連ゾーンの3つ。しかし、大きなブースをキレイに区画分けしてしまっていたため、見つけにくいブースもあったようだ。

イベント関係は、一般日が2日あることもあり各社力を入れていた。出展作のミニゲーム大会や新作発表、中には声優やタレントなどを呼んでいたブースもあった。また、コンパニオン関係も各社趣向を凝らしており、出展作品のコスプレから水着まで、様々なバリエーションと人数をそろえていた。このてのものが好きな人は多いようで、ゲームそっちのけでカメラと格闘している人も多かった…。

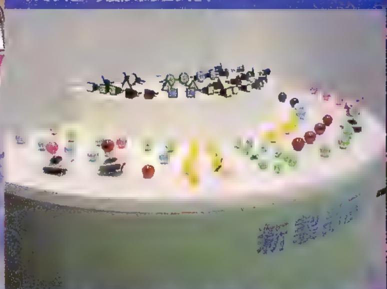
今回参加できなかった人も、次回以降のショーに参加してアーケードゲーム業界の最先端を体感しよう！　その時には新声社ブースも忘れずに立ち寄ってほしい。キミたちの一票がアーケード業界への大きな活力になるのだから！


[illegible]ーゴ/ひときわ異彩を放っていた屋内[illegible]ットコースター。乗るのには勇気がいる？



ミッドウェイ/カルト人気シリーズ、モーコン4も出展されていた。今度はポリゴンだ！


ヒューマン/今回もプリクラ系の[illegible]出展されていた。松田[illegible]

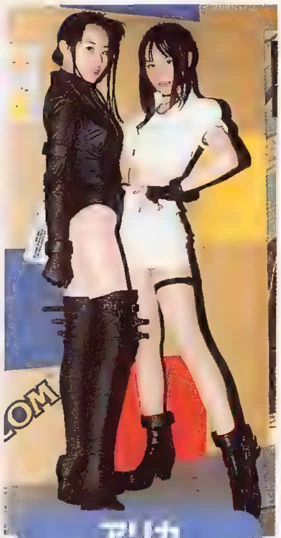

セイミツ/ボタンとレバーユニット。これが無きゃゲームは[illegible]



1997 AM SHOW メーカーコンパニオン堂々1位はカプコンに大決定なのだ!!

コンパニオンランキングは見事カプコンに決定！ スペースの都合で数人しか紹介できないけど、君が票を入れた彼女は掲載されているかな？ 堪能すべし!!

★次回のSHOWではどうなるのか？ 今からかなり楽しみ★



アリカ

すでにおなじみの2人。今回は"ブレア"をプレイしてくれた。



カプコン

ムムッ"さくら"ですな。なかなかイケてますよこの娘は…。



カプコン

"フェリシア"ちゃんだね。次はシャラランバージョンだ。



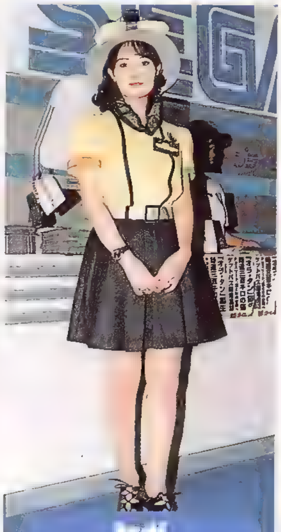
カプコン

かなちゃんは、パブリシティチームという肩書を持っていながら、コスプレもしちゃうのだ。



ナムコ

しかしコンパニオンのおねー様は、脚がとてもキレイなのだ。



セガ

セガブースにいらっしゃいました"美人"なおねー様でごわす。



トーワジャパン

「シンジ君…どうしてゲームで遊ぶの…」って感じですか。



セガ

ステージイベント中にいらしたおねー様。これはすごいよ…。

ちょこっとお知らせだよん。コスプレ衣装で知られるコスパショップさんの兄弟店がOPENしたぞ。その名も『コスパギャラリー』。商品は、キャラクター物のTシャツ・アメコミTOYなどが中心だ（EVA関連のTシャツは多数種類あり）。渋谷に来た時は、必ず寄って行くべし。よろしく。



コスパギャラリー
渋谷区円山町28-8　12：30〜19：30
毎週水曜日定休日　℡03-3770-1556

メーカーコンパニオンランキング最終結果

1	カプコン	1293
2	コナミ	300
3	ナムコ	261
4	セガ	169
5	タイトー	123

ランキング1位を代表して、パブリシティチーム賀奈ちゃんからコメントをもらいました

おかげ様でAMショウコンパニオンランキングで、我がカプコンが1位を獲得することができました！ 今回は出展していないゲームのキャラクターのコスプレも取り込んだのが楽しんでもらえたようでしたね。清き一票？本当にありがとうございました。



開発本部　業務部
パブリシティチーム
浦沢　賀奈（ちゃん）

CONTENTS
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE・No.204
11.15 November 1997

紅葉のごとく咲き乱れる新作基板群！
一際目を引く新ゲームはこれだ!!

食欲読書交通安全?うんにゃおいらはゲームの秋さ！
この欲求とことん満足！満腹攻略!!

AMショーリポート

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

今号からコミック「ストリートファイターⅢ RYU-FINAL～闘いの先に～」が連載開始します。応援よろしく！
今回のAMショーは昨年に比べると約1万人ほど多い来場者数が記録されましたが、実際にはそんなに混んでいた感じがしませんでした。一般入場チケット販売がまだ浸透していなかったからでしょうか？次回以降のショーでの賑わいに期待したいところです。



今号のむーちゃん（東京都 覆面太郎さん）
☆そろそろ半そでともオサラバな季節。でも、俺さんは1年中長そでだから関係ないか。

掲載広告ご案内

表紙：「ストリートファイターⅢ」

イラスト：中平正彦
表紙写真：「サイキックフォース2012」

友情！合体!!特集号

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター

決め手はやはりヴァリアブルコンビネーション
友情合体コレクション

大ダメージを与えつつ交代するのが最重要。しかしそれだけではないぞ。

担当：ギィ

実にその組み合わせ数が、20（キャラ数）×19（キャラ数－ザンギ）－19（同キャラ）＋4（同キャラ系隠しキャラ）－5（同カーソル組み合わせ）＋1（ダブルファイナル）＝361通りにもなるヴァリアブルコンビネーション。ものにもよるが、その多くはハイパーコンボをしのぐ破壊力を持つ（中には単体で使ったほうが強いものもあるが…）。

そして当然ながらそれぞれに様々な長所と短所があり、また、二人だからこその特殊な使い方のできるヴァリアブルコンビネーションもある。



ハイパーコンボのチャンスに、交代したいならこれだ。

ヴァリアブルコンビネーション威力ランキング

順位	先発&後発
1	オメガレッド&シュマゴラス
2	シュマゴラス&ダン
3	シュマゴラス&オメガレッド
4	さくら&スパイダーマン
5	ダン&シュマゴラス
5	シュマゴラス&ベガ
5	シュマゴラス&キャップ
5	オメガレッド&さくら
9	キャップ&スパイダーマン
9	オメガレッド&ウルヴァリン

ヴァリアブルランキング

以上がヴァリアブルコンビネーションの威力上位トップテン。割と興味深い結果になっている。オメガレッド、シュマゴラス、ダンが絡んでいるものが上位にきているが、先発、後発で大きく威力が違ってくるものも多い。



1位。連続技にはならないが破壊力最強。隙も少ない。



2位。連続技にもなってうはうはでシュ。



3位。恐るべしシュマゴラス。カオスDなしでもやっていける？

ヴァリアブルネーム

ヴァリアブルコンビネーションの楽しみの1つがヴァリアブルコンビネーションフィニッシュ時に表示される名前。

これは表のように、先発側と後発側の名前を組み合わせたもの。例えばリュウ先発、サイク後発なら「真空オプティックブラスト」逆にサイク先発なら「メガオプティック波動拳」といった具合になる。

ただ、周知のように、リュウ&ケンのヴァリアブルコンビネーションは「ダブル真空波動拳」に、ザンギ先発の場合は必ず「ダブルファイナルアトミックバスター」になる。

キャラ	先発	後発
サイクロップス	メガオプティック	オプティックブラスト
キャプテンアメリカ&USエージェント	スター	スター
ハルク	ガンマ	ウェーブ
ウルヴァリン	バーサーカー	バレッジX
スパイダーマン&アーマー	クローラー	アサルト
オメガレッド	オメガ	デストロイヤー
シュマゴラス	ミスティック	スマッシュ
ブラックハート&メフィスト	アーマゲドン	アーマゲドン
憲磨呂	ハイパーストロング	[illegible]
リュウ	真空	波動拳
ケン	昇龍	昇龍裂破
春麗	気功	気功掌
ダルシム	ヨガ	インフェルノ
ザンギエフ&メカ	ダブル	ラリアット
ベガ	ニープレス	ナイトメア
豪鬼	滅殺	豪波動
さくら	真空	波動拳
ダン	震空	我道
日焼けしたさくら	真空	波動拳
シャドウ	シャドウ	ジャスティス



かっこいいのもあればこんなのも…。

ヴァリアブル連続技

最もわかりやすく、最も魅力的なヴァリアブルコンビネーションの使い道がこれだろう。

基本的には単体でのハイパーコンボと同じものなので、先発側のキャラがハイパーコンボにつなぐことのできるものなら当然ヴァリアブルコンビネーションにつなげることもできる。リュウ、ケン、キャプテンなどはかなり安定してコンボに組み込むことができる。より高いダメージを与えることができるので活用していこう。

逆に後発キャラの技がどんなに早くとも、画面暗転までの時間が先発キャラによって左右されるので、後発キャラの技を利用した連続技はまずできない。

注意しておきたいのが当然のことだがヴァリアブルコンビネーション終了時に交代する点。交代したばかりでパートナーの赤ゲージが長いのに調子に乗って使ってしまうというのはいただけない。

交代したいときに連続技のチャンスが重なったときに確実に決めるのが理想だ。



ダメージを奪いつつ交代。理想の形だ。



連続技になるものはそれだけで利用価値がある。

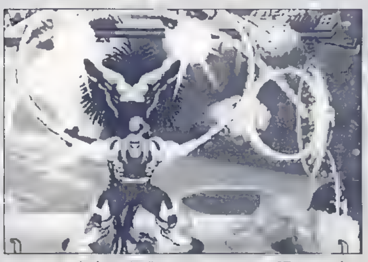
ヴァリアブル交代&削り

連続技でダメージを与えつつ交代、というのが理想だが、交代したいときにそんなチャンスがするのはまずなく、そもそも連続技に組み込めないキャラも多くいる。

状況もよるが安全に交代するためになら2ゲージを使う価値はあるぞ。

また、ヴァリアブルコンビネーションによる削りも見逃せない。ヒット時はヒットの仕方やコンボ補正によって純粋に2倍のダメージを与えられる訳ではないが、削り量はほぼ2倍になる。

交代目的に使うには一方がリュウやサイクなど飛び道具系だとより安全だが、こういったキャラは削りダメージが



削りつつ安全に交代、これも一つの理想型だ。

食欲読書交通安全？うんにゃおいらはゲームの秋さ！

己の欲求とことん満足！満腹攻略!!

低くなっている。シュマゴラス、ブラックハートあたりは隙の少なさと削り能力の高さを両立している。

　注意したいのがヴァリアブルコンビネーションは両方同時に終了するという点。一方の隙が大きければ、もう一方も隙が大きい側の硬直が解けるまで、動くこともガードすることもできず、最悪、二人そろって大ダメージを受けることもあり得る。注意しよう。

ヴァリアブルめくり

　今回も特定の組み合わせ、状況でヴァリアブルコンビネーションを使ってガード方向を惑わすことが可能。

　基本的には先発側が突進系で、後発側が飛び道具、または全方位系という組み合わせがやりやすい。

　これを相手の前方ジャンプやダウン回避の前転に会わせて発動、先発キャラと後発キャラの間に挟み込むような形になればOK。相手は背炎発キャラの当たらない攻撃に対してガードしなければならないので、かなりガードしづらいはずだ。

　また、狙いはダウン回避に限られるが、先発キャラをブラックハート、オメガレッドの後方へも攻撃可能なキャラにすれば両方とも当てて大ダメージを与えることができる。



前方ジャンプに合わせて発動。間に誘い込め。



相手はウルヴァリンに対して、レバー左でガードしなくてはならない。



移動起き上がりに対して、



ガード方向がわかりにくい上デストロイヤとゲドンがまともにヒット。

交代できる？できない？

　ヴァリアブルコンビネーションはヴァリアブルアタック、ヴァリアブルカウンターと違って必ず交代するとは限らない。実はこの辺の法則はX-MEN vs SFとは大きく違っている。

●先発側が攻撃を受けた場合

　基本的に必ず交代は成立、後発側は何事もなかったように攻撃を続行、交代する。

　ただし、前作と大きく違う点は先発キャラに対してもほぼありとあらゆる連続技が入ってしまう点。メガオプやファイナルジャスティスといったハイパーコンボはもちろんのこと、浮かせ技からのエリアルなども入ってしまう。



先発キャラが攻撃を受けている間は後発キャラも動けず、



交代が成立して初めて動けるようになる。

　しかもこの間、後発側も動くことはできないので真空波動などの貫通する技を出された場合、二人そろってダメージを受けてしまう。



貫通するハイパーコンボを合わされてしまうと…。

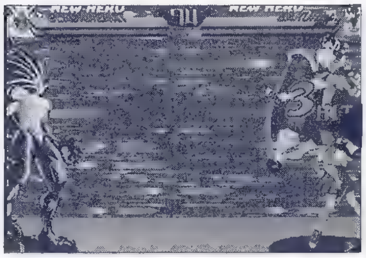
●後発側が攻撃された場合

　今回、非常に微妙なのが後発側が攻撃を受けた場合。

　先発の技がすでに終了していれば交代は成立するが、そうでない場合、後発キャラは帰ってしまい、交代は成立しない。どちらの場合もエリアル、ハイパーコンボ等、まともに決められてしまう。硬直の時間差に注意しよう。



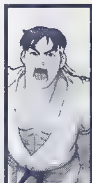
先発のブラックハートの技はまだ途中。この場合は交代できず、後発ザンギは帰っていく。



先発ブラックハートの技はすでに終了。この場合は交代成立。でもねぇ。

　また、先発側、後発側ともに、ヴァリアブルコンビネーション中（背景が変わっている間）はいっさい投げられることはない。ガード後の反撃であっても、背景が通常のものに変わるまで投げることはできないので注意しよう。

リュウ



　まず初めに自分が前衛にいる場合のVコンビネーションについて説明しよう。

　リュウのVコンビネーション技は真空波動拳で、パートナーが自分と同じビーム系の技ならば、相手との距離を気にせずにVコンビネーションを狙っていける。

　しかしパートナーの技が突進系やリーチのない技の場合は、かなり相手に密着してVコンビネーションをヒットさせないとパートナーの技がまったく無駄になってしまうので注意しよう。

　次はリュウが後衛に回ったときのVコンビネーションの役割について考えてみよう。

　この場合もVコンビネーション技は真空波動拳で変わらない。よって後衛のときでも相手との距離を気にせずにVコンビネーションを狙っていける。

　また別の利点として、前衛に出ているパートナーが残り少ない体力で、後ろに控えているリュウとチェンジしたいときに、相手と少し距離を広げたところでVコンビネーションを発動させて、リュウの真空波動拳を相手にガード（ヒット）させて安全にパートナーチェンジをする、という使い方もある。



後衛のときは相手と少し離れたところで真空波動をガードさせてチェンジ。

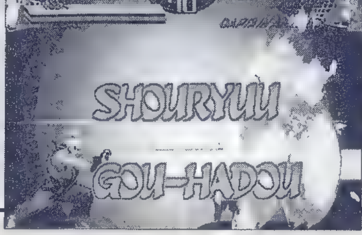
ケン

なぜか(？)1位はダン



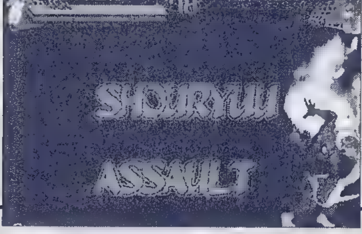
　まず、ケンのデータのほとんどが画面端のものであることをお断りしておく。基本的に昇龍裂破なので（パートナーがリュウのときのみ真空波動拳）、相手をパートナーから遠ざけてしまうからだ。普通に対戦していたら、まず決まらないだろう。

「昇龍豪波動」は位置によらず安定しているが、ダメージが…。



　ただ、昇龍裂破は見てからガードしても間に合わないので、割り込み兼交代としての性能は優秀。しかし、どうせ割り込むのであれば神龍拳のほうが何かとお得のような気も…。

イカす名前の「昇龍アサルト」。端限定だが威力は高い。



ウルヴァリン



突進系ゆえに…

ウルヴァリンがヴァリアブルコンビネーションを使ったときには、バーサーカーバレッジXが起点となって発動となる。突進系の技なので、どの技との組み合わせがいいのか、自ずとわかるはずだ。ダメージ的にみても、波動系の必殺技をもっているキャラとの相性がいいようだ。



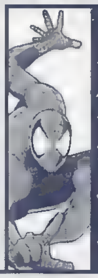
やはり波動系がオススメ。

通常技から連続でつなげることも難しくはなく、ウルヴァリンがバーサーカーバレッジXを決められる状況であれば問題はない。

例えば、しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ大Ⓟキャンセル→ヴァリアブルコンビネーションなどが上げられる。とにかく、キャンセルしてバーサーカーバレッジXが入ればどこでもOKなのだ。

バーサーカーバレッジXは、ボタンを連打することによって威力や段数がアップするので、連射を忘れないように。

スパイダーマン



苦労が〜あっさりと

スパイダーマンのVコンビネーション技はクローラーアサルト、基本的な性能はハイパーコンボ時と変わらない。よって、スパイダーマンが前衛の場合は、通常技からつなげたりすることができないので、生で直接当てていかなければならない。

もう1つスパイダーマンが前衛の場合に注意しなければいけないのが、相手を運んでいってしまうことである。これはパートナーがリュウやサイクロップスのように、Vコンビネーション技が画面の端から端までカバーしてくれる場合はよいのだが、パートナーが春麗とかになると相手を画面端に追い込んでいるとき意外は、気功掌がまったく当たらなくなってしまう。



突進するスパイダーマン、知らん顔の春麗。まったく意気の合わない2人。

スパイダーマンが後衛の場合、地上付近に関しては画面の端から端までほぼカバーするので、「前衛の技に少しだけ追い打ち」的に考えればそれなりに性能がよい技である。ただし前衛のキャラよりもスパイダーマンが前に出ることが多いので、安全に交代することには向いていない。

さくら



さくらでヴァリアブルコンビネーションを使っていく上での注意点としては、必ず自分先発で使う…といった1点にすべてが集約している。

理由は簡単で、さくらが控えにいる状態でヴァリアブルコンビネーションを使ってしまうと後方から真空波動拳を斜めに打ち出すため、結果としてヒット数に結びつかないので意味なし…。同じ理由でしゃがみ大パンチ→ヴァリアブルコンビネーションといった組み合わせで使っていった場合も結果としてさくらの真空波動拳で空中へと相手を持ち上げてしまうため、裂破系以外ではゲージを1本分無駄にしてしまう場合がほとんど。

ただし、例外的にさくらと同じくエリアル始動の浮かし技からヴァリアブルコンビネーションがヒットしてくれるブラックハートとコンビを組んでいるのであれば、どちら先発でもそれなりにヒット数とダメージが見込めるので狙って使っていっても十分にゲージ2本分の元は取れる。



対空的な使い方をしていくのであればそれなりのダメージ。

日焼けしたさくら



日焼けしたさくらのヴァリアブルコンビネーション時に発動するハイパーコンボはやっぱり真空波動拳。元々のダメージ量が少ない日焼けさくらの真空波動拳ではあるものの、攻撃判定の発生に関しては全キャラ中でもトップクラス。したがって、さくら立てであればヴァリアブルコンビネーションを使っていくことで、真空波動拳のダメージに相棒のハイパーコンボダメージが上乗せされるため、結果としてダメージ量の少なさをカバーすることができる。


日焼けさくら主体であれば一気にダメージを与えることが可能。

これとは逆に日焼けさくらが控えとしていた場合、仮にヴァリアブルコンビネーションをヒットさせても本来のダメージ量に追加される真空波動拳のダメージは、当然のごとく雀の涙…。相手を一気に倒せるなどといった余程の場合でもない限り、ここはゲージを温存して別の機会に使っていたほうがいいだろう。

まあ、結論としては日焼けさくらが控えではあまり意味はないといえる。

シュマゴラス

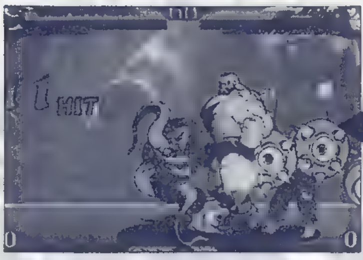


シュマゴラスがらみのヴァリアブルコンビネーションは、モロに当てればかなりの大ダメージを与えることができるのが魅力。また、ケズリ能力がなかなか高い点も見逃せない。パートナーにいいケズリ技がない場合は、ヴァリアブルコンビネーションを発動させてケズリ倒しを狙っていくのもいい。

シュマゴラス先発時は、ジャンプ大キックから連続技になる。チャンスがあったら狙ってみよう。



ジャンプ大キックを当てて…、



すかさずVコンビネーション発動で連続技に。

ザンギエフ



ザンギエフは特殊なキャラクターで、先発時のヴァリアブルコンビネーションは、パートナーが誰であろうとダブルファイナルアトミックバスターとなる。ダメージは普通のファイナルアトミックバスターと大差なく、特に狙う価値はないだろう（見た目は面白いので少し残念）。



パートナーが誰でもこれ。



なぜダブラリか…。ダメなときは本当にダメ。

ザンギエフ後発の場合は、ダブルラリアットになるので、場合によってはパートナーに置き去りにされる場合もあり、こちらもパッとしない。

豪鬼



先発後発どのみち安定

豪鬼のヴァリアブルコンビネーションに使われる技は、滅殺豪波動。レーザータイプのこの技は、ガードされても反撃を受けないために単体でも非常に強力だ。

前作では滅殺豪波動の出が遅いのでヴァリアブルコンビネーションに使っても、パートナーのハイパーコンボと連続にならないという現象がよく見られた。しかし今回はバッチリ出が早くなったので、豪鬼単体でも立ち大Ⓟキャンセルから連続になるなど、性能がUPした。

先発で豪鬼からヴァリアブルコンビネーションを仕掛けるなら、ダッシュ小Ⓚ→立ち大Ⓟキャンセル滅殺豪波動を仕掛けるのと同じ状況だ。

これは単体でもつながるコンボなので、まったく同様に使っていこう。パートナーの技が隙が大きいのでなければ、決め打ちでも構わない。

豪鬼を控えに持ってきた場合は、先発のキャラの始動ハイパーコンボによって使用度が異なる。先発はそのまま控えにまわるのでいいが、ゲージを2つ使うに値するダメージかどうかが問題。もともと豪鬼単体でのチェーン、滅殺豪波動がゲージ1使用でかなり減るので、倍のゲージを使ったときのメリットを何に求めるか？目に見える特典は交代の安全性くらいだが…。

サイクロップス



サイクロップスのヴァリアブルコンビネーション技は皆も知っている通りメガオプティックブラストだ。

まずサイクが前、つまり画面上にいる場合を見てみよう。この場合、連続技にはならないが効果範囲が広いため、ほぼガードさせられる。よって安心して交代できるだろう。

ただし、相棒の射程が短く、端と端で使って場合に反撃をくらう可能性はあるので注意したい。

今度は自分が後ろだった場合を考えてみよう。この場合、メガオプの効果範囲の広さが非常にいい感じで相棒をフォローする。



ヴァリアブルコンビネーションに関して超優秀なサイク。

連続技に使った場合も基本的に高威力だし、メガオプはあまりスキがないので出せばまず間違いなく安全に交代できるのだ。

これは相棒が突進系やビーム系に関係なくいい結果を出してくれるので、サイクは非常にヴァリアブルコンビネーションに関して優秀なキャラと言えるだろう。

シャドウ



シャドウのヴァリアブルコンビネーションの性質はややいまいち。というのも、シャドウジャスティスが攻撃終了後に落下時間が大きなスキとなっているからだ。



ガードされると超ヤバイ。楽観時間のスキガデカイ。

では連続技に使えるのか？と思ったら結局、目を光らせる時間（？）があるため、どの通常技からも連続技にならない。しかももし決まってもダメージが低くて論外だ。

自分が後発のときもほとんどカス当たりで、非常に使いづらいのである。



当たってもダメージが超低いので困りものだ。

ダルシム

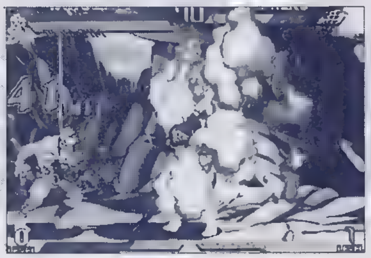


ダルシムのヴァリアブルコンビネーション技は、ヨガインフェルノ。ダメージ面だけを見るといい減りをする。

ところが、ヨガインフェルノの炎を吹くまでの時間がかなり遅い。連続技にならないのは当然のこととして、相手がよほどのスキの大きな技を空振りしてくれないとヒットさせることはできない。空中にいる相手にヒットさせても大ダメージを与えることができない。使いどころが難しい。

ダルシムは、ヨガストライクという、ゲージを1つしか消費しない割に大ダメージを与えることができる必殺技を持っているので、わざわざ当てにくいうえにゲージを2つ消費するコンビネーションを狙っていく必要はないといっていい。

ただ、ダルシムから始動させるのではなく、パートナーから始動させたときのメリットは大きい。相手を空中にふっとばさないような必殺技となら、ゲージ2つ消費相当のダメージを与えられるだろう。



ウルヴィ、スパイダー、シュマあたりがいいと思う。

オメガレッド

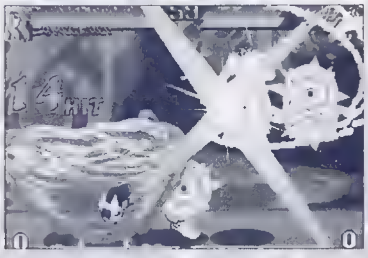


減る。オメガレッドは、シュマゴラスとのヴァリアヴルコンビネーションが一番威力がある。逆に、一番威力に乏しいのは日焼けしたさくら。

しかし、なにぶんオメガデストロイヤーという技は相手にヒットさせると徐々に上に持ち上げてしまうので、間合いが少しでも離れてしまうとパートナーの技がヒットしないのが欠点だ。そういう点においては、さくらはよいパートナーだろう。持ち上げたところに、真空波動拳がヒットする。フルヒットすれば、シュマゴラスに匹敵するくらいだ。

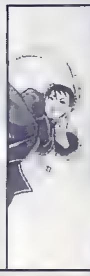
ちなみに、ヒット数の多さでは、ダルシムが先攻でのVコンビネーションで、45ヒットだ。

それから、コンビネーションフィニッシュでの技名は、憲磨呂との「ハイパーストロングデストロイヤー」のセンスが光ってる。滅茶苦茶強そうで、負ける気がしない。ネーミングのナンバー1は、やっぱりこれだね。



すげー威力！

春麗



千裂脚だけでVコンビネーション（以下V・C）と同等のダメージが与えられる（要連打）ので、ほとんどV・Cは使わない。しかも、よけいに攻撃力が下がってしまうという組み合わせもかなり多いってのも困りもの。これでゲージ2つ消費じゃねェ。

パートナーがキャプテンアメリカで、画面端限定なら、ダウン回避されない限りV・Cのヒット後に下小Ⓚで拾ってエリアルにつなげることもできる。



ダウン回避されなきゃ、この後に下小Ⓚで拾ってエリアルにいける。

V・Cのダメージ自体は千裂脚よりもわずかに高い程度だが、V・C後に拾ってエリアルにつなぐと結構マニアっぽくていい感じ。C・アメリカをパートナーにしているなら、たまには狙ってみるのも面白い。

ベガやスパイダーがパートナーの場合、途中からガードされてしまうので、使わないほうがいいだろう。

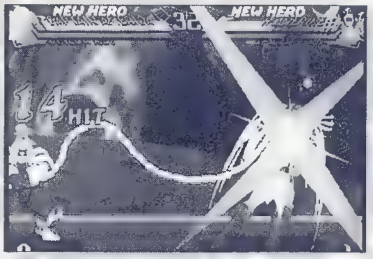


キャプテンアメリカ

先発・後発どちらもいけてる

キャップのヴァリアブルコンビネーションは、キャップ自身が画面に出ているときの先発用と、キャップが控えに回っているときの後発用の、計2種類がある。先発用はハイパースターズ&ストライプスで、後発用はハイパーチャージングスターだ。

ハイパースターズ&ストライプスは、技が出たあとは無敵になっている。またVコンビネーションとしてはトップクラスの威力なので、一発逆転を期待できる優良技だ。ただし近距離でないと相手に届かないので間合いには注意しよう。



半ゲージはもっていく、キャップのVコンビネーション。

後発用のハイパーチャージングスターは、威力は並だが判定の強さ、隙のなさがウリだ。そのうえ飛び道具を打ち消しつつ進む、削り量が多いなど、優れた点ばかりが目立つ。総じて、キャップはVコンビネーションの性能がよいと言えるだろう。



ブラックハート

ブラックハートのヴァリアブルコンビネーションのアーマゲドンは威力面から見ればあまり使えない。隕石の降りかたにばらつきがあり、威力が低いためだ。

ただし特殊な用途、交代、削り、めくりといった特殊な用途には非常に効果的に使っていくことができる。

交代目的の場合、ブラックハート後発の場合はもちろん、先発の場合でも、隕石が画面上に残るため、出てきた相棒の隙をフォローしてやることができる。

隙がないため削り目的にも向いている。当然削りダメージも大きく、ブラックハート&メフィストで削った場合、約2割削ることができる。

そして、突進系Vコンビネーションを先発に、ブラックハートを後発にして、前方（スーパー）ジャンプ、ダウン回避に合わせて発動、ブラックハートと相棒の間に相手を誘い込むことができればガード方向を混乱させることができるぞ。



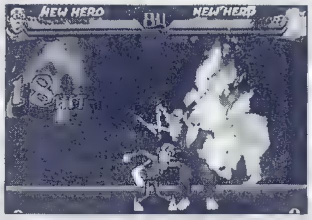
この場合はレバー左でガード。威力もなかなか。



憲磨呂

連打は控えるのか？

基本的にハイパーコンボの小出しが強い分、Vコンビネーションはあまり使う機会が多いとはいえない憲磨呂。だが、攻撃発生が比較的早い飛び道具スタートなので、試合を早めたり、ここぞというときには使える。ダメージは皆そこそこ（決して高い部類ではないが）あるので、特にVコンビネーションのためのチーム編成というのは必要ではない。しいて使用上のポイントを挙げるなら、連打しすぎないということだろう。



中にはめいっぱい連打したほうがいい相棒もいるけどね。

憲磨呂は連打することで飛び道具の数を増やせるがその分相手との距離は離してしまう。相棒のVコンビネーション技が接近打撃技だったときなどは、場合によってパートナーの攻撃を減らしてしまう危険性があるわけだ。

ダメージはお互いが当てた分の合計であるわけだからこの場合攻撃の兼ね合いが難しい。憲磨呂のほうが攻撃力が高いのであれば思いきり連打したほうが得だが、大体そうでないことが多い。



ダン

ダンでVコンビネーションを狙う際の絶対条件は近距離であること。残念なことだが、離れていると震空我道拳の射程外になってしまうからだ。だが近距離なら下中Kから連続技として使うことができるのでチャンスである限り、つまり出すからには絶対当てていくという条件の限りでは、ゲージ量に見合うダメージが返ってくるといえる。

これは決める機会こそほとんどないものの、震空我道拳のダメージが高いからにほかならない。

キャラ別のポイントとして使えるのがダン、ベガ組。ナイトメアの後半部分がつながっていないため実はガードできるのだが、Vコンビネーションをくらってしまった直後という心理状態が援助して結構くらってくれることが多い。この部分がヒットすれば体力のおよそ4分の3を奪う恐るべき攻撃へと変身を遂げる。

同様にスパイダーマンやシャドウとの組み合わせでもこのV（実は後半ガードできるんだよコンボ補正かからないぜ超減るインチキ）コンビネーションができる。気付かない人はいつまでたってもくらってくれるぞ。


この組み合わせ、かなりインチキ入ってます。この減りは?



ハルク

ハルクでヴァリアブルコンビネーションを使用すると、ガンマウェーブを繰り出す。ガンマウェーブは初速が遅いため、ハルク立てで使っても正直、ヒットさせることは難しいといえる。

つまりパートナーにヴァリアブルコンビネーションを使わせて、ガンマウェーブで追い打ちさせるようにすることが鉄則だ。こうすればハルクの持ち味であるパワーを十二分に生かせるはずだ。



ハルクがらみのヴァリアブルコンビネーションは、パートナーに使わせることが鉄則。



こうすればふたりのハイパーコンボを合体させることができるぞ。



ベガ

ベガのヴァリアブルコンビネーションはニープレスナイトメア、お世辞にも強いとはいえない技だ。

威力はそこそこあるものの、出は遅く、連続技になるのはサイコスフィアからのみ。

終わりの隙も大きく、先発であろうと後発であろうと、大きな反撃が入ってしまう。



先発でも後発でもガードされるとハイパーコンボの洗礼が…。

ただし使い道はないこともない。

一つは削り目的。削りダメージは意外と大きいのだ。もちろんガードされると反撃を受けるので確実に削り殺せるときに使っていきたい。

もう一つは後発パートナーを飛び道具系にしてジャンプをくぐるように発動、めくりを狙う方法だ。これなら万が一ガードされたときも隙はない。ただこの場合も出の遅さがネックになってしまう。

結局のところベガにはサイコクラッシャーという、ヴァリアブルコンビネーションに使いやすく、威力も高いゲージの使い道があるので無理して使うこともないだろう。

ヒット確認してみよう

サイクロップス

大Ⓟの単ビーも連携に混ぜてきっちりと組み立ててみよう。

担当:MVP

サイクロップス（以下サイク）はかなり強いとは思うが、いかんせんどの距離でも攻撃することが可能なため、逆に無理に攻撃しようとして相手につけ込まれてしまうことが多い。特に遠めでオプティックブラストを撃ったときがそうなりやすいだろう。

よって、遠距離の攻撃はできる限り最小限に抑え、接近戦と中距離の迎撃をきちんとできるようになるのが強くなる秘訣であろう。というわけで、今回は近距離についてより詳しく見ていくことにしよう。

跳び込みに注意

まず跳び込んでJ小Ⓚ→J大Ⓚの空中2段をガードされたとしよう。

この場合、このシリーズだと、次の行動はダッシュして小攻撃、というのがセオリーなのだが、実はこれ、非常に危険なのである。

理由は相手のガード時間が短いからで、本当に理解している相手だと逆にダッシュ中に技をくらってしまうのだ。

よって、そのリスクを減らすためにしなければいけないのが、跳び込み技は出さずに着地して、投げ、屈み小Ⓚ、という選択も混ぜていくことである。空中2段、空中1段、スカし投げ、スカし下段、この4つを混ぜていくのが跳び込みなのである。



スカし投げ。スカし下段を混ぜないとダメね。

下小Ⓚからのヒット確認

今度は密着での行動を見てみよう。

基本は跳び込み、ダッシュにかかわらず屈み小Ⓚが基本となる。

ここで、屈み小Ⓚをタイミングよく連打して2発出そう。



まず下小Ⓚを2発連続ヒットさせる。タイミング重視だ。

この屈み小Ⓚ2発は、連続技で2HITとなる。

さらにここからチェーンで立ち中Ⓚにつなごう。

このときに注意したいのが、まず屈み小Ⓚの連打のしすぎで3発小Ⓚを出さないようにすることと、2発目の屈み小Ⓚから立ち中Ⓚのチェーンはやや遅めのチェーンにして、ヒット確認をするということだ。

ヒット確認、これが非常に重要で、毎回きちんとできるように屈み小Ⓚ×2、立ち中Ⓚの3発の間にヒットしているかガードされているかを確認するわけだ。

で、その状況によって次の技が変化する。

●ヒットしていた場合

この場合、立ち中Ⓚからサイクロンキックで安定してダメージを奪うことが重要。



サイクロンキックで安定してダメージを奪おう。



次に立ち中Ⓚまでつなげヒット確認。遠ければ屈み大Ⓚにしよう。

もしくは立ち中Ⓚから屈み大Ⓚで転ばせ、サイクロンキックで追い打ちをかけるのもいい。

後者のほうがその後の状況が有利なのでおすすめだが、サイクロンキックを受け身で回避される可能性がある。

また、ゲージがあるのなら屈み大Ⓚ→スーパーオプティックブラストを狙っていこう。

このとき、スーパーオプティックブラストが相手に当たったらそのままボタンを連打しつつ斜め上にレバーを入力しっ放しにするといい感じで拾っていくぞ。

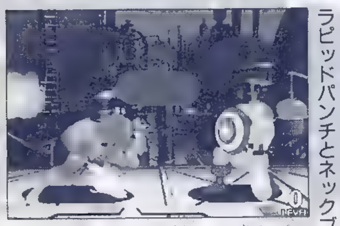


屈み大Ⓚ後スーパーオプティックで拾う。レバーが重要だ。

●ガードされた場合

立ち中Ⓚ後に出すのはこれまた入力を遅くした遅大Ⓟだ。

このときになぜチェーンを遅くするのかというと、それはラピッドパンチとネックブリーカードロップの溜め時間を作るためであり、また、相手の反撃のタイミングをずらすためである。

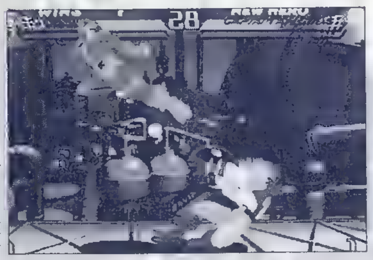


ガードされたら迷わずネックブリーカードロップだ。

屈み大Ⓟの後はラピッドパンチ、ネックブリーカードロップでガードを崩す。ラピッドパンチはすぐにやめて再び小足につなぐのがいいだろう。

もしくは対アドバンシングガード用に垂直ジャンプレバー下大Ⓚをやや早めに出して空振りの大Ⓟに合わせてダメージを与え、2段ジャンプを使って逃げたり攻めたりしよう。

ラピッドパンチは長く出すとすぐに割り込まれるので、すぐにやめるのが基本だ。



キャラ限定だがADガード失敗、屈み大Ⓟに昇りで下大Ⓚを合わす。

●アドバンシングガードされた場合

この場合は、ガードされたときと同様に屈み大Ⓟ（or立ち大Ⓟ）を出し、小もしくは中オプティックブラストを撃っていくのがいいだろう。

こうすれば相手を安全に牽制できる。

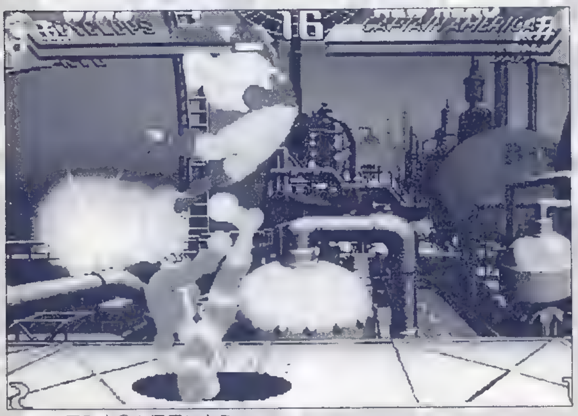
屈み中Ⓚを対空に

よく対戦を見ていると、相手のジャンプ攻撃をガードしてアドバンシング、というのが多い。

しかし、サイクロップスにはちゃんと判定の強い対空があるのだから、使わない手はない。

屈み中Ⓚがそれに当てはまり、悪くても相打ちにもっていける。そこからジャンプやダッシュで攻められるのだ。

もし空中ガードされたら、歩いて投げ、ダッシュ攻撃もいい感じとなる。



屈み中Ⓚを信用しよう。

ダルシムといえばドリル? いーやスライディングです
ダルシム

エリアルレイヴの減りが小さい世の中ですが、ダルシムは相手を浮かせてからが楽しいんです。

担当:君と私とストライク P・鈴木

攻めも守りもひいひい言ってたダルシムさんですが、このところ絶好調です。

その秘密は…。

スライディングが連発できる!!

屈みⓀがスライディングなので、動きながら下段を攻めることができるダルシム。でも、キャンセル必殺技の使い勝手がいまいちで、攻め続けるのは難しかった。

しかし、今のダルシムは、機動力豊かに闘うことができるのだ!その名も、**"スライディングキャンセル"**

方法を説明しよう。



まず、離れたところからスライディングを出しまして…、



相手に当たったらすぐに小Ⓟ+小Ⓚ。早いほどお得でして…。



相手はガード硬直中、ダルは自由の身。さあて、どうしようか。

(1)スライディングを出す
(2)小Ⓟ+小Ⓚ同時押し
(3)ダルシム立ち状態に戻る

これだけだ。この入力をした後は、相手はスライディングのガード硬直で動けず、ダルシムはすぐに動くことができる。ダルシム側が相当有利になるわけだ。

この"スラキャン"を使って相手を固めてみよう。

ダッシュ攻撃から攻めていこう

ダッシュ攻撃から使っていく技は、

・小Ⓟ
・スライディング

の2つだ。これだけで十分。

・小Ⓟ

これがヒットした後は、間合いが近ければ近立ち中Ⓟが目押しでヒットする。ここか



少し深くめり込ませるのがコツ。反撃されたら?チャート参照。

らさらに追撃していけるぞ。

小Ⓟをガードされたときは、立ち中Ⓟもガードされているはず。すかさず中スライディングにつなげて(もちろんスラキャン)、優勢を保っていこう。

・スライディング

ダッシュしてから出すと、さらに滑っていくので便利。

基本的に、相手を画面端に追い込むために使っていくので、当たっても当たらなくても気にしないでいいだろう。

スライディングからは、

・スラキャンしたダッシュ
・キャンセルヨガファイア
・ヴァリアブルアシスト

のいずれかを出していこう(究極的にはこの3つのうち1つしか必要ないけれど、そこはやはりVSシリーズ、楽しく派手に遊ばないとね)。

相手を浮かせてエリアルレイヴ

相手を浮かせるために必要な、近立ち中Ⓟ。この中Ⓟがヒットする状況は、

・小Ⓟから目押しでつなぐ
・画面端での中Ⓟ投げから
・対空として

の3つだ。スラキャンで相手を画面端に追いつめてから中Ⓟを決めると、ますますご機嫌よろしいぞ。



画面端で中Ⓟ投げ。Ⓚ投げよりも減りは小さいけど…。



落下する前に浮かせ技が連続ヒットするのだー

中Ⓟを当てた後は、

●スーパージャンプ小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓚ

と決めて、ダメージを稼いでいこう。画面端なら、

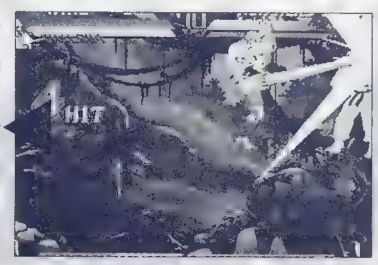
●ヨガストライク

●スーパージャンプ(小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ)→(小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ)→ジャンプして小Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ

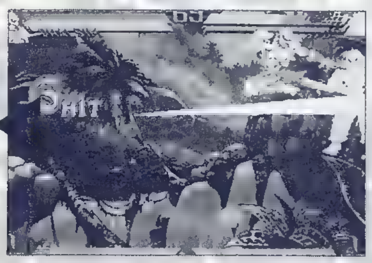
のいずれかを狙っていくといい。どちらも大ダメージを与えることができるのだ。

横から押しまくって、浮かせて大ダメージ。やっぱりこうこなくっちゃね!

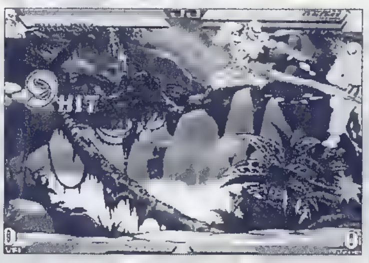
小K↓中K↓大Kのエリアルを決めたら、タイミングを合わせて、



もう1回エリアル。さらにダルシムが着地した後、すぐにジャンプして…、



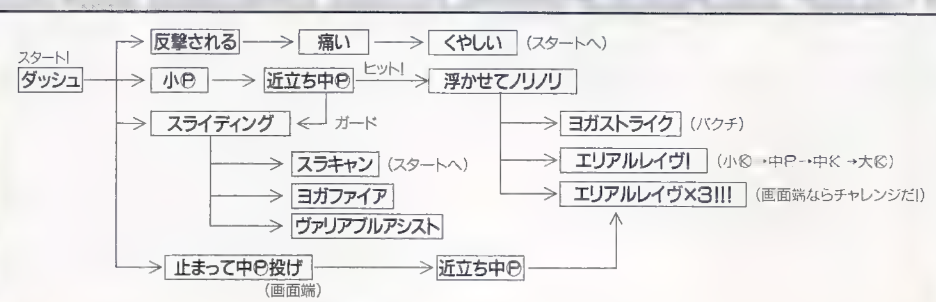
3回目のエリアルレイヴーおまけに大足払いも決めておこう。



小ネタでKO!

・ふっとばすタイプのヴァリアブルアシストから、ヨガストライクを狙うと逃げられにくい。

・スラキャンは楽しくするための、ちょっとした小道具だ。あんまり滑ってばかりだと、ちょっとノリが悪いぞ。あくまでも楽しく遊ぼう。CPU戦はそりゃもう全開バリバリでいいんだけどね。



ダルシムの ノリ重視! フローチャート

すべてはサイコクラッシャーのために

ベガ

強力なサイコクラッシャーを確実に決めよう

担当：がっちん

狙うはサイコクラッシャー！

ベガが対戦で狙う技はとにもかくにもサイコクラッシャーである。

もちろんゲージは使用するものの、相手の体力を大きく奪えるし、連続技に組み込めるという点も優れたところである。

ということで、今回はベガのサイコクラッシャーを前面に押し出した戦略を考えていこう。ズバリ狙いどころである。

何からつなげるか

その前に、まずどの技から連続攻撃として使っていくか考えていこう。

一番確実なのは、立ち大キックからのサイコクラッシャー。当然、小→大とチェーンから使っていくので、ここの3段の間にヒットチェック。ガードされていたらサイコショットなどに変化させ、ヒットしていたらサイコクラッシャーだ。ゲージがなかったらダブルニープレスというのもある。

初めのうちは慣れないので、サイコクラッシャー決め打ちという場合もあるが、それはそれでガッカリせずに、回数をこなしていけば絶対にできるようになる。

また、ウルヴァリンなどの小さいキャラ相手だと大キックの2段目が当たらない。

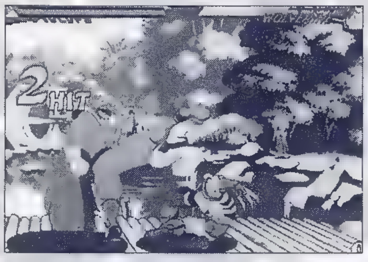
よって、小からの2段でヒットチェックを行わなければならない。ただ、この場合だと格段に難しくなるので、毎回安定させるのは不可能。



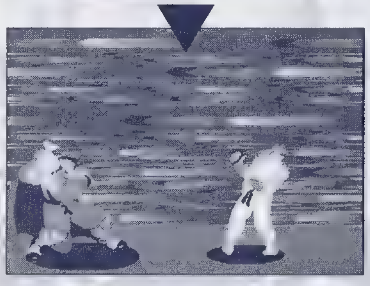
相手に近づいての立ち小キック。



そしてチェーンで大キック。ここでヒットチェック。



もちろん、ヒットしていたらサイコ。ボタン連打も忘れずに。



ウルヴァリンには大キックが2発当たらない。

ある程度のバクチ要素は高くなるが、ヒットしそうなときは思い切ってサイコクラッシャーでもOKだ。リターンは大きいぞ。相手の動きが鈍くなったら前ダッシュで一気に間合いを詰め、小→大キックと狙うといい。

ほかに、密着状態からであれば、しゃがみ小キック→しゃがみ中キックからでもサイコクラッシャーが連続となる。こちらは下段攻撃なので相手のガードミスも誘いやすい。

狙える状況を把握する

連続技からサイコクラッシャーを狙うには、跳び込みからの連続技というのは基本的に狙わない。というか、ほとんど無理に近い。

なぜなら、ただでさえ動きの激しいゲームなので、相手はその場でじっとしていない。よって、単純な跳び込みからの連続技は決まりにくい。

ただ、跳び込み攻撃は使わないということではない。その場合、小のサイコショットを盾にするといい。

ここである程度相手を固められるので、動こうとするところを前ダッシュ→小キック→大キック→サイコクラッシャーなど。

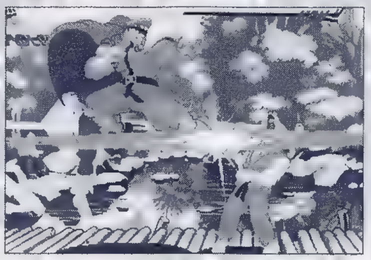
ほかには、選手交代でベガが出てきたときもじつは狙い目。ただし、ベガが出てくるときの蹴りが当たったときに限る。

このとき、蹴りをくらった相手がこちらに近づくようにダウン回避をしてきたのならチャンス。

ベガは前ダッシュをして小キック→大キックと出してみる。このときお互いが密着状態になり、相手は前後のガードが非常にわかりにくい。どちらかというと反対側になることも多く、ヒットしていればそのままサイコクラッシャーにつなげられる。

当然、ダッシュ中であればどのタイミングでも技を出せるので、相手をよく見て調整すれば強力な戦法となる。

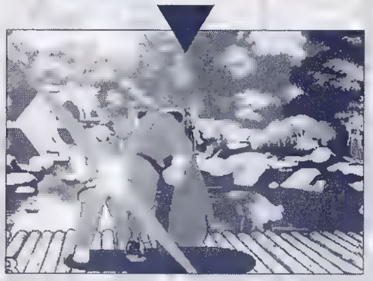
まあ、それほど狙える機会は多くないが、逆に言えば必ずあるといってもいい行動なので試してみてくれ。



フィールドに戻ったベガ。蹴りがヒットすればチャンス。



相手はこちら側にダウン回避すると読んで近づく。

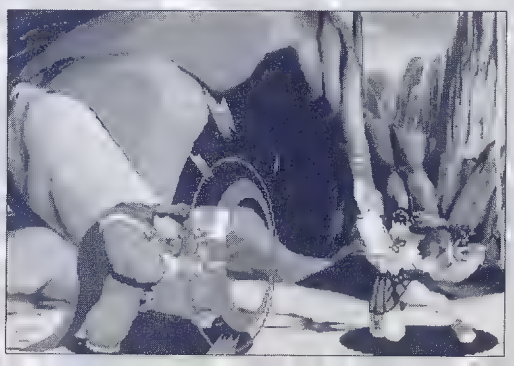


密着状態で技を出せばガード方向がわかりにくい。

強気で狙う

結局、サイコクラッシャーを当てるには強気でガンガンいくのが一番効率がいいだろう。相手との距離はかなり離れていても問題ないので、しつように小→大から狙っていくこと。

攻撃力はいまさら言うまでもなく、ハイパーコンボにつなげられることが少ないこのゲームでは貴重な戦力となるだろう。



アドバンシングガード後に相手が大技をスカればチャンス。

戦術の進化は終わりを知らない

鉄拳3

©ナムコ

どこまでも広がり続ける鉄拳3の世界。今回も新戦術盛りたくさんでお送りしましょう。

アナタもちょっとウマぶってみませんか？

ジャンプ活用術

最近、技術屋の間でジャンプが多用されている。決して遊び技としてではなく、実用的な戦術のひとつとして…。

鉄拳3にシステムとして存在していながら、いまいちその役割が薄いと思われているジャンプ。しかし、使いどころを工夫してやることで、かなりの効果を発揮することが分かってきた。事実、鉄拳3をやり込んでいる人たちの間では実戦投入されている。

そこで、ここでジャンプの持つ意味をもう一度見直し、使いどころを考えていくことにしよう。

ジャンプ攻撃の種類

数あるジャンプ攻撃の中で、実戦投入したいものは3つ。

●ジャンピングソバット
（➡空中で下降中にLK）

2種類のソバットの性能については、以前本誌の仁攻略で紹介したこともある。このジャンピングソバットはヒットしさえすれば崩し状態になり、そこにさまざまな追い打ちを決めることが可能だ。

ただ、ガードされたときの隙は大きめになっているため、少々バクチ気味な印象も強い。

●ジャンピングローソバット
（➡着地際にLK）

着地際LKのローソバットは下段攻撃。ヒットしたあとは当てた側が大きく有利な状態となるため、立ち上がり攻撃を中心とした中段攻撃と、投げや下段攻撃による2択攻撃を仕掛けることができる。後にも紹介するが、ダウン状態にヒットするため、追い打ちとしての効果もあるところが大きなポイントだ。

●ジャンプトゥーキック
（➡着地際にRK）

着地際に出すジャンプトゥーキックも、ダウンしている相手にヒットする技だ。しかしこちらの場合、自キャラや相手キャラ、そしてダウンの仕方によって当たらない場合も多いため、起き攻めに使う場合、その状況はおのずと限定されてくる。

下段攻撃のローソバットに対し、こちらは中段攻撃になるところもポイント。立ち状態にヒットした場合、当てた側がほんの少しではあるが有利となるため、攻撃のターンを維持することができる。ヒット後は、立ちLPなどの発生の早い技で攻めるのが常套手段となるだろう。


崩しが狙える下降中のLK。当てるには相当な工夫が必要だが。


起き攻めにフル活用していきたい着地際LK。ヒット後は2択で。


一部の状況限定になるが、着地際RKも起き攻めに使える。

ここがキーポイント 空ジャンプのヒミツ

ジャンプ攻撃だけが、ジャンプの有効活用ではない。残された最後の選択肢、そしてもっとも重要になるのが、何も出さないで着地する、つまり空ジャンプである。

ジャンプしたあとに何も出さずに着地した場合、その後には立ち上がりのモーションがある。このため、立ち上がり系の攻撃や、しゃがみ技（しゃがみパンチや、ガンジャックのメルトダウンなど）を即座に出すことが可能だ。

"しゃがみ状態"ではなく"立ち上がり"であるところがポイント。このため、レバー入力がからんだしゃがみ技（オーガのコールドブレード、キングのDDTなど）はすぐに出すことができない。この場合レバーを下に入れ、ジャンプ着地後の立ち上がりモーションが終わった瞬間に入力するようにしよう。とはいっても、それほど長い時間ではないので、わりとスムーズに出すことができる。特に投げ技のDDTなどは、レバー部分の先行入力が効くので…。

詳しいシステムについては、図で解説しておく。使い方さえ知っておけば問題ないが、マニアックな話に興味のある人はチェックしてみよう。


空ジャンプから、立ち上がり系や、しゃがみ状態からの技につなごう。


警戒してガードを固める相手には投げ。ここまでできれば一人前だ。

小ジャンプも少々

図にもあるとおり、小ジャンプにも着地の特殊モーションがある。通常のジャンプに比べてモーションも小さく、工夫次第でいろいろな使い方ができる。

特に、小ジャンプ下降中のRKヒットで浮かしからのコンボが狙えるキャラ（ポール、ロウ、レイ、キング、ブライアン）は利用価値が高い。これら5キャラは、フェイント技として通常の立ち合いに小ジャンプを導入してみてはいかがだろうか。下降中RKと、着地からの攻撃で相手を翻弄してやろう。


小ジャンプからの着地際RKで浮かしを狙えるキャラもいる。


ブライアンなら、スラッシュコンビネーション（B）が入るぞ。

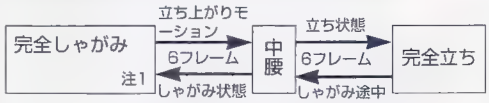
使いどころはズバリここ！ジャンプを使った起き攻め法

では、具体的にどこでジャンプを使うのか。下段攻撃を読んで、あるいは間合いを詰めるという意味で中間距離から跳んでみるのも悪くはないが、もっと効果的な状況がある。それが起き攻めだ。

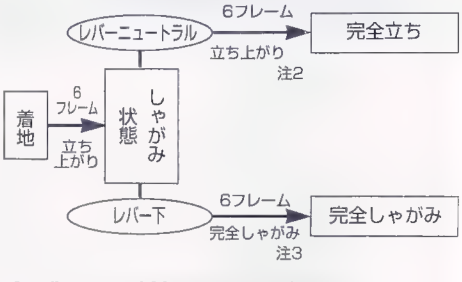
方法その1 ローソバットを追い打ちに使う

ダウンを奪ったあとに、ジャンプローソバットによる追い打ちは、もっともストレートな使い方だ。中〜近距離でダウンを奪った場合にその場からジャンプし、ローソバットで追い打ちをかけていく。

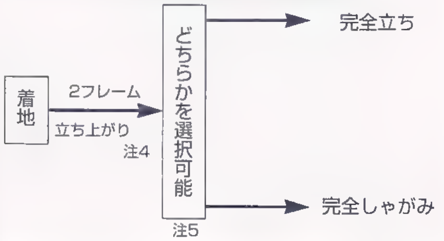
通常時の立ち→しゃがみの以降



ジャンプ着地後の状態変化



小ジャンプ着地後の状態変化



●注1
完全しゃがみとしゃがみ状態は微妙に違う。しゃがみからのコマンド技(コールドブレードなど)は、完全しゃがみからしか出せないのだ。

●注2
通常時と違い、完全立ち状態になるまで立ち上がり状態が継続される。この間には当然、立ち上がり系の技を出せるようになっている。

●注3
モーションは屈伸中だが、内部的には通常時と違い、完全しゃがみになっている。もちろん、完全しゃがみからしか出せない技が出せる。

●注4
ジャンプと小ジャンプには、細かい違いがある。例えばここ。この立ち上がりモーション中は、立ち上がり系以外の技を出すことができない。

●注5
立ち上がりモーションが終わる前に、レバーを下に入れておくか否かで、その後立ち状態にするかしゃがみ状態にするかを選択できる。


空中コンボ後などでも、それ程距離が遠くなければ十分狙っていける。

意外に受け身に対しても強く、相手が即座に起き上がれないような状況で使えば、かなり有効な選択肢になるだろう。

警戒してしゃがみガードするようになったら、そこに中段のジャンピングソバットで1発を狙おう。

ファランのコブラバイトスローや吉光の背後投げ後など、相手に背を向けた状態からでもこの方法が使える。空中で自動的に相手方向を向いてくれるため、振り向く手間が省けるからだ。

方法その2 相手を跳び越す

よりマニアックな起き攻め法として挙がるのが、ダウンした相手を跳び越す方法。まさに今回の主題となるテクニックだ。

密着状態から起き上がりにタイミングを合わせてジャンプ。うまく起き上がり蹴りをかわして跳び越えられれば、その硬直に技を叩き込むことができる。こちらも相手に背を向けた状態になるので、振り向き攻撃を使っていこう。


状況によっては、受け身に対してもヒットする効果的な起き攻めになる。

お手軽さでいけば、ただの振り向きキックが一番。ダメージもそこそこある。ただ、魅せ＋ダメージ重視なら、ぜひとも振り向きジャンプ右キック(背を向けた状態で♫RK)による浮かし、そして振り向き投げによる背後投げを狙ってみたいところだ。どちらも出し方にちょっとしたコツがいるので、ここで少し触れておこう。

●振り向きジャンプ右キック

ジャンプしたら、あらかじめレバーを斜め上方向に入れておく。そして、次のジャンプが始まる瞬間にRKを押し、同時にレバーをニュートラルへ。着地からジャンプが出るまでに少し間があるので注意しよう。ボタン入力と、レバーをニュートラルに戻すタイミングが少し難しいが、ぜひともマスターしてほしい。

●振り向き投げ

着地からすぐに投げを入力したのでは、振り向きパンチになってしまう。着地の立ち上がりモーションが終わってからでないと、投げを出すことができないので注意しよう。

このときポイントとなるのは、着地したときにレバーを真下に入れっぱなしにしておくこと。こうしておけば立ち上がりモーションを途中でキャンセルすることができるため、比較的早く投げを出すことができる。

斜め下にレバーを入れてしまうと、当然のごとくキャラが振り向き動作を始めてしまうことも注意しておきたい。

要は、着地する前からレバーは下に入れておき、着地後少し待って投げを入力すればOK。このタイミングさえ覚えてしまえば、それほど難しくはないはずだ。


うまく起き上がり蹴りを跳び越せば、もう勝負はキミのもの。


レバーを下に入れておき、タイミングよく振り向き背後投げへ。

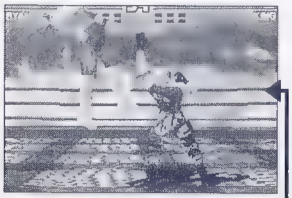
しゃがみ状態を作るテクニックをもうひとつ

ジャンプとは離れ、ここでは少し違った小テクニックを紹介しよう。それは、下段さばきを使ったしゃがみ法だ。

下段さばきのモーション中のレバー入力がポイントとなる。このときレバーを下に入れておくと、モーションが終わった瞬間にしゃがみ状態に、ニュートラルだと立ち状態になるのだ。このことは、先にちょっと触れた小ジャンプ後と同じになっている。

また、ポールの瓦割りでも同様のことが可能。こちらもレバーを下に入れる、入れないでその後の立ち、しゃがみを選択できる。ちなみに同じ瓦割りでも、平八はなぜかできない。


フェイントとして、下段さばきを使う。意外に隙が少ないのがポイント。


しゃがみ状態を仕込んでおき、立ち上がり系の攻撃で攻めてみたり。


ポールの瓦割り後も、同様に立ち、しゃがみが選択できるぞ。


…と見せかけて、立ち状態からの強力な下段で足下をすくうとか。

3ヵ月ノ沈黙ヲ破ル

吉光対戦攻略　宇宙忍者ノカラクリ

本誌では久しぶりの吉光対戦攻略。より進化した吉光らしい戦術を細かく解説していこう。

担当:GYU(代打ち)

7月15日号以来、本誌ではご無沙汰の吉光対戦攻略。今回は現在進行形の吉光の戦術を、大量4ページで一気に解説していこう。とりあえず最初は今までのおさらいを兼ねて基本戦術を再確認。それを押さえてから吉光らしいトリッキーな動きを研究しよう。

基本攻撃ノ再確認

●リードジャブ（LP）

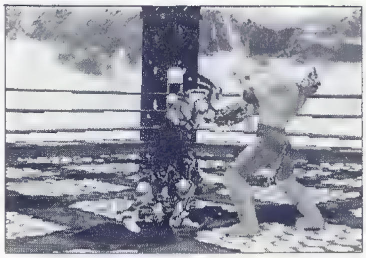
LPを起点とした連携は吉光にとっても必要不可欠。吉光のLPは発生が8フレームとすばやく、またヒット・ガードに関わらず有利な状態を維持できるので、これを起点に浮かせ技のステップインアッパー（以下右アッパー）を狙っていくことが基本だ。

●鬼薊

右アッパーと並び、接近戦での主力となる技。4段連携のこの技は1段止めではスキが大きいので、2段目以降で止めることが鉄則だ。ただし2・3段目は上段攻撃なので、ディレイをかけて相手を惑わすことも必要だろう。

●ミドルキック

右アッパーよりも発生が早いこの技（右アッパー16フレームに対し、12フレーム）。リーチの長さを生かして、中間距離での攻撃の要として使っていくといいだろう。ヒットすれば攻撃の優先権が残るので、さらに右アッパーなどでラッシュをかけていくことが基本だ。



接近戦で活躍する鬼薊。ディレイを駆使してカウンターを狙え。

●吹雪

7フレームという驚異的な発生時間を誇る吹雪だが、ガードされると反撃必至といったリスクを持っているのも確か。リスクを軽減するためにも、相手のラッシュに対してカウンターを奪うように使っていくといいだろう。またこの技を空中コンボの締めとして使えば起き攻めをしやすいという点も見逃せない。

●露払い

しゃがみ状態から繰り出す下段ダウン技の露払い。中段のトゥースマッシュ（立ち上がり途中RK）との択一攻撃はやはり強力。またガード不能技の華厳（これについては後述）を警戒して後退する相手に対しても有効だ。



下段しゃがみ技の露払い。トゥースマッシュとの2択は強力。

以上でおさらいは終了。これらを踏まえたうえで、吉光の特性を生かした戦術を項目別に解説していくことにしよう。

返シ技的ナ使用法

ヒットすれば一気にダメージを奪うことができるうえに、そのスキの小ささから反撃はほぼ不可能なガード不能技、毒霧。まさにローリスク・ハイリターンといえるオイシイ技である。

しかしいくら強いからといっても、中間距離でただ闇雲に繰り出すだけでは、さすがに格好が悪い。そこで毒霧の効果的な使用ポイントについて、改めて考えてみることにしよう。

まず毒霧の予備動作である毒溜めに注目してほしい。この毒溜めは後方に体を反るようなモーションを持っているが、実際はしゃがみ状態になっている（キングの対しゃがみ投げで投げることが可能）。つまりこの毒霧は相手の上段攻撃を完全に無効化できるということ。そこで考えられるのが、毒霧を返し技のように使うといった戦術である。

例えば吉光のLP→右アッパーという連携に対して、LPで割り込んでくる相手がいるとしよう。そこですかさず右アッパーの代わりに毒霧を繰り出せば、あたかも返し技のように毒霧をヒットさせることができるのだ。上段攻撃に対する返し技と限定すれば、吉光ブレードよりも遥かに信頼性が高いといえるだろう。



闇雲に毒霧を撒き散らすのは、さすがに格好悪い。



細かい攻撃でラッシュを仕掛けて相手のLPを誘い…、



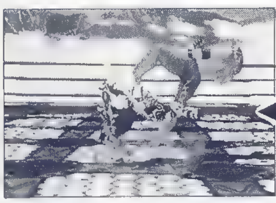
それを毒溜めでかわす。毒霧は返し技的な使い方が効果的だ。

毒霧後ノ追イ打チ

毒霧後の追い打ちとしては、地雷刃→地雷走りや紫電菊といったさまざまなパターンが存在するが、ここで担当がオススメしたいのが"忍法卍芟×2→倒木蹴→飛空襲剣"である。この追い打ちは倒木蹴までが確定で、飛空襲剣は不確定。しかし後転起き上がり以外の行動（受け身や横転など）はほとんど潰すことが可能だ。威力が非常に高く、次の攻めにつなぎやすいのでぜひとも狙ってほしい。



相手に毒霧をヒットさせた後は…、



すかさず忍法卍芟×2→倒木蹴で追い打ちして…、



さらに飛空襲剣でダウンしたところを襲え。

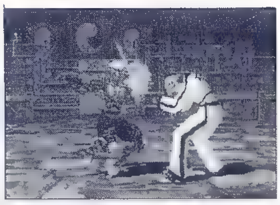
最終兵器 華厳ノ恐怖ヲ植エツケル

ガード不能技のひとつ、華厳。この技は発生が25フレームと早く、また相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃できるといったメリットを持っているので、吉光の攻撃の要として多用していきたいところ。

しかしこの技を使いこなすためには、いかにしてしゃがみ状態へ移行するかということがポイントとなる。というのもこの技のリーチは思ったよりも短いので、単に下LPから連携させていくだけでは相手に警戒されて、バックステップによって簡単に回避されてしまうからだ。

そこでしゃがみ状態への移行技として効果を発揮してくるのが、弾き割り(1段止め)と卍菊である。自然と密着状態を作りだすことができるこれらの攻撃で相手のガードを固めさせて、すかさず華厳で斬るといった展開が理想的だ。

また冒頭のシステムページで解説している下段さばきによるしゃがみ状態への移行も有効なので、ぜひとも参考にしてほしい。


卍菊などのしゃがみ状態へ移行する技で接近して…、


ガード不能技の華厳でなぎ払う。これぞ王道。

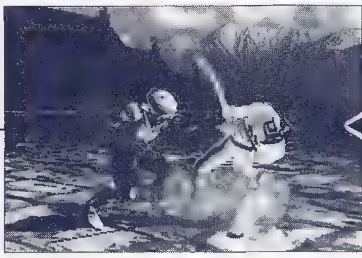
華厳後ノ追イ打チ

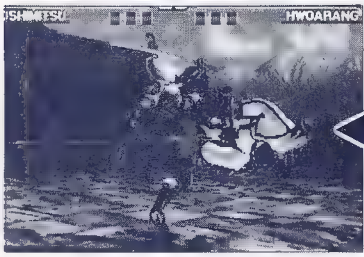
受け身を取ることができない華厳。この技がヒットしたならば、そのまま地雷刃→地雷走りによる追い打ちをおこなってもいいが、やはりここは後々の戦術を考えた追い打ち技を決めるようにしたいところ。そこでオススメしたいのが、"華厳→下LP→吹雪"という連続技だ。

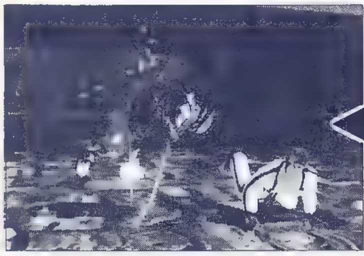
このコンボはその構成から想像できるように、それ自体の威力はさほど高くはないが、華厳がノーマルヒットすれば相手をうつぶせにダウンさせることができる。

つまりこの後、地雷刃→地雷走りや銀閃華などでさらに追加ダメージを与えることもできるということである。見た目の印象とは異なり、トータル的にはかなりのダメージを奪うことが可能だ。









変幻自在ノ忍法陽炎・裏デ相手ヲ惑ワス

人間魚雷の如く、前方に向かって跳び込んでいく忍法陽炎・裏。この技は戦術上、必要不可欠な攻撃とはいえないが、あやしげな吉光を演出するなら、ぜひとも押さえておきたい攻撃だ。ここでは忍法陽炎・裏の性質とこの技からの特殊バリエーションについて説明しておこう。

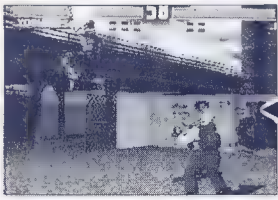
まず忍法陽炎・裏を繰り出した後、その硬化が解除する直前にコマンドを先行入力することで、華輪や卍あぐら、飛空剣系、朧車などといった技を背を向けたまま明後日の方向へ繰り出すことができる。

ただしこのときのコマンドは、吉光を背を向いていないものと考えて入力すること。

また通常の振り向き攻撃や言霊返し、不憂、卍菊などであれば、先行入力でなくとも繰り出すことが可能だ。

忍法陽炎・裏からこれらの技への連携は無意味なものも多いが、相手を惑わすうえでは十分に効果的。さりげなく連携に組み込もう。


忍法陽炎・裏の硬化中にコマンドを先行入力すると…、


こんな感じでいくつかの技を繰り出すことができる。

陽炎・裏カラノバリエーション

忍法陽炎・裏からのバリエーションの中で、比較的実戦的なものとしては振り向き攻撃と不憂と華輪が挙げられる。

まず振り向き攻撃だが、主に中段の振り向きジャンプ右キックと背後からの掴み投げによる択一攻撃を迫る。やはりこれは忍法陽炎・裏をヒットさせて、吉光を優位に立たせてから狙うほうがベターといえよう。

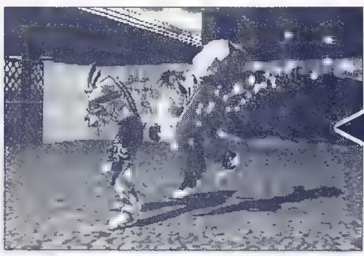
また忍法陽炎・裏の後、相手のガードが固まるようならば、不憂を狙ってみるのもひとつの手だ。ギャラリーへのアピール度も高い。

一方、忍法陽炎・裏をガードされてしまった場合は、華輪で逃げるが吉。華輪につなげれば相手の攻撃のほとんどをかわせるうえ、そのスキに振り向き攻撃で反撃することも一応可能だ。









背面銀閃華デ起キ上ガリヲ攻メル

ダウン攻撃として重宝する忍法卍車からのバリエーションのひとつである銀閃華。この技はダウン以外の状態の相手にヒットさせると、宙に浮かせることができる。

ただし正面からヒットさせて相手を浮かせても、空中コンボにつなげることはできないので、ちょっとした工夫が必要だ。

その工夫とはダウンした相手を跳び越すように忍法卍車を繰り出し、背中から銀閃華で強襲すること。こうすれば銀閃華で浮かせた相手を、振り向き攻撃などで拾うことが可能となるのだ。この背面からの銀閃華を用いた起き攻め、マスター必須だ。



ダウン以外の状態で銀閃華を当てれば浮かせることが可能。

バリエーション



相手をダウンさせたら、とりあえず卍車で跳び越えて…、



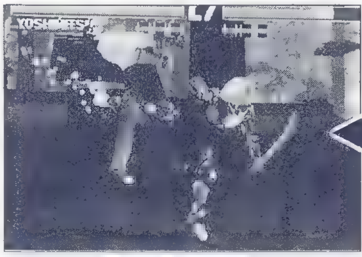
背面からの銀閃華で襲いかかれ。ガードされても有利だぞ。



ガードされたなら振り向きJ右Kと投げによる2択が有効。



浮かなかったなら振り向き下段Kで追い打ちを狙おう。



浮かせることができたらもちろんコンボへ。切腹もアリ。

相手が起き上がろうとしたところに背面銀閃華がヒットしたならば、空中コンボを狙う。基本は振り向きジャンプ右キック→LP×2→吹雪。また振り向きジャンプ右キックの代わりに不憂をすばやく繰り出せばコンボになるので、ぜひとも狙いたいところ。

銀閃華が相手にガードされた場合は、振り向きジャンプ右キックと振り向き投げによる択一を仕掛けるか、カウンター狙いで振り向きキックで攻め立てよう。

そして相手が起き上がらずに銀閃華を寝たままくらった場合は一応、振り向き下段キックによる追い打ちを狙ってみよう。

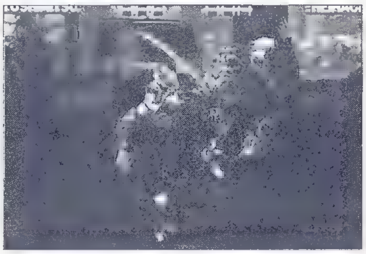
華厳ニヨル受身対策

完全なダウン状態に対しては前出の背面銀閃華による起き攻めも効果的だが、空中コンボからこれを直接狙うと受け身を取った相手に返り討ちされる危険がある。

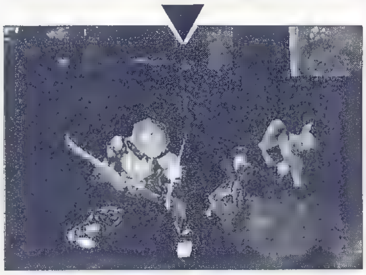
そこで受け身に対しては他の戦術で迎え撃つといったことが必要になるわけだが、ここでセオリーどおりに中段と投げ（下段）による択一攻撃で攻めるのは実にもったいない。相手の受け身に対してはガード不能技の華厳を重ねて、問答無用で再びダウンを奪うといった戦術で攻め込もう。

しかし華厳を重ねるためには、受け身を取る相手に密着する必要がある。そのためには相手との距離を詰めることができる吹雪を空中コンボのフィニッシュに使って、落下する相手に接近することがポイントだ。

そして相手が受け身を取ったなら迷わず華厳を重ね、受け身を取らずにダウンするようであれば背面銀閃華や地雷刃・地雷走りで追い打ちしよう。これで受け身対策は万全だ。



空中コンボを吹雪で締めて相手に密着して…、



受け身を取ったら華厳を重ね、ダウンには地雷刃を当てる。

一撃必殺ノ吉光ブレード

密着した状態で相手の攻撃にタイミングを合わせて繰り出すことで、返し技としての効果を発揮する吉光ブレード。ヒットすれば地雷刃・地雷走りや吉光ブレードによる驚異的な追加ダメージを与えることができるこの技、まさに一撃必殺の攻撃といえよう。

さて吉光ブレードは返し技扱いとなっているが、他キャラの返し技が相手の攻撃を受けて返すといった性質を持っているのに対して、この技には本来、返し技としての機能を持っていない。単に発生が早いガード不能技という特性を利用して、相手の攻撃の出かかりを潰しているだけだ。つまり下手すれば相手の攻撃をカウンターでくらうことになるため、非常にハイリスクハイリターンな攻撃といえる。

ただし通常なら何もしていない相手に対して絶対にヒットさせることができない吉光ブレードだが、クマやガン・ジャック、オーガ2などに密着で繰り出せば打撃技としてヒットさせることができる。しかもガード不能。彼らに対してはハイリスクな部分がローリスクになるというわけだ。少しかわいそうな気もするが、徹底的に！



クマとGJとオーガ2に対して密着できれば…、



問答無用で吉光ブレードを当てることができる。

華輪ニヨル特殊移動

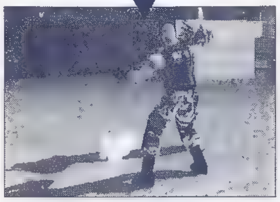
吉光の特殊移動技に華輪というものがある。相手との軸をずらすこの技は、移動速度が凄まじく速いといったことが特徴だ。

ただしこの技は移動するたびに自分の体力を削ってしまうといった欠点があるうえに、新システムの横移動のように移動の途中で動作をキャンセルすることはできないので、使い勝手もイマイチ。前出の忍法陽炎・裏からの連携は別としても、横移動の代わりとして使う意味はあまりないといえよう。

だがそれはあくまで横移動と比較してのこと。まずこの技の時計回りに軸をずらしていくといった性質に注目して、華輪独自の戦術について解説していこう。

まず相手に密着した状態から横移動で時計回りに移動する。そこで華輪を1回分入力してさらに移動。そしてこの華輪から時計回りに回転する性質を持つ忍法卍跳び蹴りにつなげれば、相手の背後から攻撃することができるのだ。もちろんこの連携が成功すれば卍跳び蹴りがガードされることがない。相手を幻惑させる手段のひとつとして使っていってもいいだろう。


密着状態からセオリーを無視して時計回りに横移動して…、


そこから華輪を１回分入力してさらに移動…、


そして回転系の攻撃である忍法裏跳び蹴りで背後から攻撃。

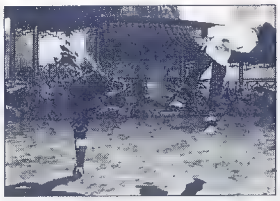
飛空剣デ強襲セヨ

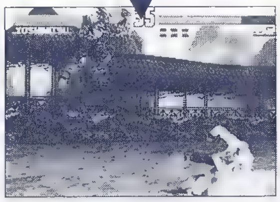
上空から強襲する飛空剣系の攻撃。これらは遠距離からおもむろに繰り出すといった使い方でもそれなりに有効だが、相手が横移動などといった対抗策を知っていると簡単に避けられてしまうといった弱点がある。

だが、飛空（襲）剣はダウン中の相手にもヒットさせることができるので、空中コンボを決めた後に起き攻めとして用いれば非常に効果的だ。

例えば右アッパー×2→忍法卍葛×3→ミドルキックといった空中コンボを決めたとしよう。この後にすかさず飛空襲剣を繰り出せば、後転以外の起き上がりで回避しようとする相手にヒットさせることができる。特に受け身を取って起き上がった相手に飛空襲剣をヒットさせれば、有利な状態を保つことができるぞ（横転などダウン中にヒットさせると仕切り直しになる）。

なおこれは上記のコンボ以外にも応用することが可能だ。ただし吹雪でフィニッシュしてしまった場合は不可。この場合は前出の華厳による受け身対策を行おう。


右アッパーからのコンボをミドルキックで締めて…、


すかさず飛空襲剣で追いかければ…、


相手が後転起き上がりしない限り追い打ちできるぞ。

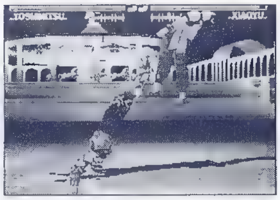
ルックス重視ノコンボコーナー

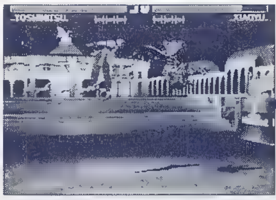
前号のうつ伏せコンボのコーナーで実用的なものは紹介してしまったので、今回は見栄え重視で行ってみよう。

コンボ難度：C

すでにメジャーなコンボ。日向砲で相手を打ち上げたら、その硬化が解除する前に朧車を先行入力することがコツだ。

ダメージ


正面から日向砲でドカンと浮かせたら朧車を先行入力…、


軸がずれていなければ空中合体成功だ。

コンボ難度：B

日向砲の後、一歩下がってから地雷刃を置いておき、それがヒットした瞬間に地雷砲を入力すれば連続ヒットする。

ダメージ


これまた日向砲から…


とりあえず後ろに一歩分下がって地雷刃を入力する。


そして地雷刃がヒットしたらすかさず地雷砲を入力しよう。


日向砲に始まり日向砲に終わる…てな感じで完成。

コンボ難度：A

威力的にも優秀なコンボ。右アッパー×2から卍葛×5につなぎ（2・4段目は空振り）、バレリーナ〜で締める。

ダメージ


右アッパーで相手を浮かせたら…、


最速でさらに右アッパー。


そしてすぐに卍葛×5で追い打ちして…、


バレリーナハイキックで締める。華麗かつ威力も高い。

1フレームに潜む真実

フレーム考・改

前回(9月30日号)の内容いに基づきつつも訂正&補足を加えていこう。

担当:C・LAN

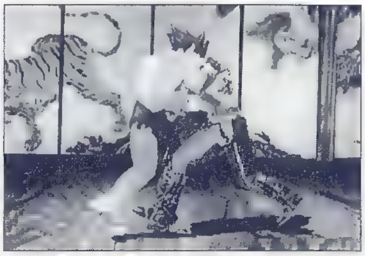
フレームの概念は一度9月30日号で述べたが、鉄拳3ムックACT3を見て疑問を感じた方もいるかと思う。かつての記事とムックとでは技の発生フレーム全般が1フレームずつずれている。

これは本誌とムックで少し違った考え方で話を進めているためで、混乱を招きやすくなってしまったことをお詫びするとともに、(ムックに即した)フレーム概念を改めて説明させていただきたい。

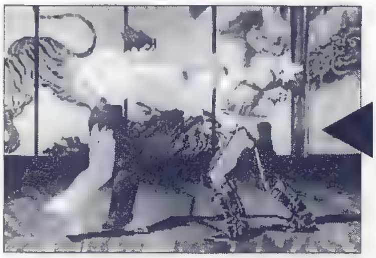
正確な発生フレームと事実上の発生フレーム

9月30日号での「フレーム考」で紹介した技では、例えば閃光烈拳の発生が9フレームとなっている。閃光烈拳はリードジャブ始動の技なので発生は10フレームのはず。この1フレームの差は「ガードに移行する時間」を考えているか否か? という点で異なっている。

わかりやすくいえば、仁のリードジャブが発生し、9フレーム目にレバーを入れてもガードはできないということである。ガードするためのレバー操作にも1フレームかかっているのだ。そこで、前回は発生を1フレーム差し引いて考えたのだが、普段はオートガードが効いており、さらに先行入力の存在もわかり、結局はそのまま10フレームで考えたほうがわかりやすい。妙な筆者の先読みが入り、かえって話をややこしくしてしまった。というわけでもう少しおつきあい願いたい。



これは仁の閃光烈拳(LP)。ここはちょうど9フレーム目だが…。



ここでレバーを入れてもガードはできない。ということで発生を9フレームにしたのだが…。

実はガードにも適用される先行入力

このゲームをプレイする上で、知らぬ間に誰もがお世話になっているのが「先行入力」だ。技を出した後の硬化やガード硬化、そしてくらい硬化など、ほぼすべての硬化に適用される。



これはポールのLPの戻り。まだモーション中、つまり硬化中だがボタンを押してみると…、



硬化が解けてからしっかり技は出てくれる。先行入力を受け付けてくれるからだ。

先行入力を受け付けているのは硬化が解ける直前の5フレーム間。このおかげで基本技などを円滑に連携することが可能になっている。

ただし先行入力を受け付けている技には条件がある。それは「1フレームでコマンドが完成する打撃技」だ。これは何もボタンを押すだけの基本技に限らず、↘LPとか↖RKといったコマンドでも構わない。これ以外の技は先行入力は基本的にできないが「→☆」というコマンド部分のみOK。だから硬化が解けてから1フレームでステップインが可能だし、胴抜きや吹雪などなら硬化が解けてから2フレームで技モーションに移行できる。

1フレームの技、とはちょっと違うが、このときガードのレバー操作部分も実は先行入力を受け付けてくれる。そのため硬化終了から1フレーム後にはすでにガードは可能になるということで、前回あえて1フレームずらしたが、先行入力の存在で逆に仇となってしまった。

なお、テストモードでオートガードをオフにすると、ガードのレバー操作の先行入力は受け付けなくなることも付け加えておきたい。

先行入力の例外ともいえるのが投げ技。投げ技のコマンド部分に限り、何フレームでも先行入力を受け付けてくれる。ジャイアントスイングは発生は早いが入力だけで7フレームもかかる。しかしいろいろな技から連続技としてつなぐことができるのはこのためだ。ただし基本的にボタンの入力は受け付けないので、硬化が完全に解けてから押す必要があるぞ。

また、返し技返しやいなし後の硬化時間中は先行入力をまったく受け付けてくれないので注意。



返し技返しやいなし後は先行入力が効かないので確定技でも若干難度が上がる。

これらの点を踏まえると、前回の記事中で例として挙げた技の発生は実質上1フレーム長くなるのだ。

大会予選無事終〜了〜!OKでーす

ヴァンパイア　セイヴァー

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire ™

本戦への切符をゲットしたキミも、残念ながら敗退してしまったキミも、大会に関わらずマイペースでプレイを続けるキミたちに贈る。2が出たってまだまだ攻略はいくぞ。

2でできるキャラもいるよ

ダークフォースは十分使えます!

確かに使いにくいダークフォースだが、安直さがない分、やり込む面白さがあることも事実。実戦投入してみよう。

担当：P・鈴木

ダークフォースはどのタイミングで使う?

ダークフォースは、発動時に無敵があるとはいえ、そのスキをうまくごまかさなければならず、また、攻めに失敗すると逆に大ダメージを受けかねない。諸刃の性質を持っている。ハイリスクハイ(!?)リターンだといえるだろう。

だからといって、使わないで封印するにはあまりに惜しいダークフォース。がんばって使われていないキャラのダークフォースを開発していこうではないか。

まず、ダークフォースを使うタイミングから考えよう。ダークフォースを攻めに使うのであれば、

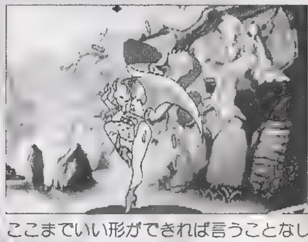
●相手を画面端へ追いつめて、ダウンを奪った直後

が最も狙い目である。発動のスキをカバーしながら攻めに回れるのはこのタイミングしかない。さらに画面端ならば相手は後ろに逃げることもできない。

この状況を満たせたら、迷わずダークフォース?いや、早まってはいけない。

●ゲージが2つ以上残っていて、自分の1本目の体力がなくなりそうなとき

ここまでの条件がそろっていれば文句なしだ。こんな状況はそうそうないが、特に珍しい状況でもない。このチャンスは逃さないこと。



ここまでいい形ができれば言うことなし。

サスカッチ(スーパーアーマー)

知っている人も多いかもしれないが、ダッシュ中にチェーンコンボを出すことができるので、小P→中P→大Pのチェーンコンボを使うことで、相手に相当なプレッシャーを与えられる。すると相手は跳び始めるので、小P→小K→中K→大Pの空中チェーンで相手を押し返し、その着地を攻めていくといい。

また、発動時にビックブランチで食べて、すかさずショートダッシュ中P→ダッシュ(小P→小K→中P→中K→大K)×2〜3→足払いからのチェーンコンボを決めるテクニックも有効だ。

もう1つのダークフォースは別ページを参照のこと。

キュービィ

以前にも紹介したが、キュービィの狙いは、いかに相手を地上に引き込むかにある。もし相手が地上に降りたら、(→+小P、←+中P、↗+大K)×αの連続技(連携技)を狙っていくといい。ただ、こんな状況を作るのは相手プレイヤーのミス以外には考えられない。手堅く、空中ガード後空中ダッシュ大Kで相手の体力を削ってもいい。着地のスキはないので、チャレンジ精神で遊んでみよう。

ザベル

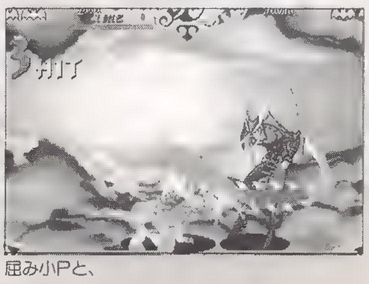
一見使いにくそうだが、実は強力な連続技が発見された。

●ダッシュ大K・屈み小Pを交互に繰り返す→中(大)P

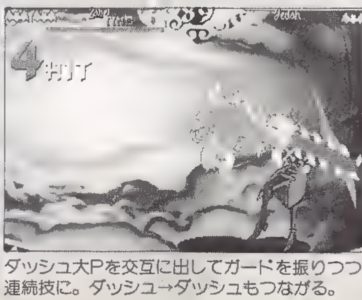
この連続技を使えば、相手の体力を約4分の1減らすことができる。連続技にしなければコンボ補正がかからないので、もっと減らせるかもしれない。

最初の攻撃を下段にするか、中段にするか(リリスなどの小型キャラは除く)でガードをゆさぶることができるので、成功率は高いといえるだろう。

空中の相手にノコギリがヒットした場合は素直にダークフォースを解除しよう。



屈み小Pと、



ダッシュ大Pを交互に出してガードを振りつつ連続技に。ダッシュ→ダッシュもつながる。

実はダークフォース中でも空中ダッシュできたりする。

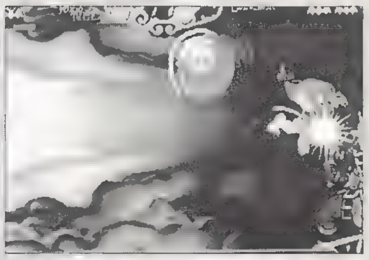
フェリシア

以前、特集を組んであるので、ワンポイントアドバイス的なものを紹介。

●立ち小Pで猫とばす→本体が跳び込む→ジャンプ攻撃出さないで屈み小K×2→猫が連続ヒット→立ち中Pキャンセル小キャットスパイク→…

結局のところ、猫を飛び道具代わりに使って、相手のガードミスを誘うのが上手な使

い方になる。立ち中P・小キャットスパイクは3回くらいが戦略上妥当なところだ。
屈み小K×2の部分は屈み小P・立ち小Pとしたほうが安定しやすい。最後は無難にチェーンコンボで締めよう。


仔猫に注意を向けて、ジャンプ攻撃を出さない点がポイント。

ガロン

ガロンのダークフォースも以前の補足になる。

●ダッシュ大P・屈み小K・目押し屈み中K・キャンセル(ES)ビーストキャノン

威力はそれほど大きくないが、ザベルと同様、中・下段を揺さぶれる点は大きい。
間合いが近い場合は屈み小KキャンセルESヌンチャクを決めて大ダメージを狙おう。

デミトリ

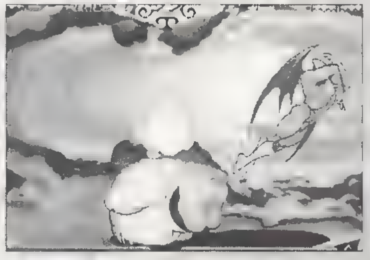
●ダッシュして相手をすり抜けてから小デモンクレイドル

を出し、その後攻めるややや強襲する形となるが、慣れていない相手には効く。

●中足払い空キャンセルバットスピン

空キャンセルしても、中足払い分のコウモリは飛んでいくのでデミトリが動きやすくなる。

一発ネタ。反応を遅らせてチェーンやデモンを決めよう。



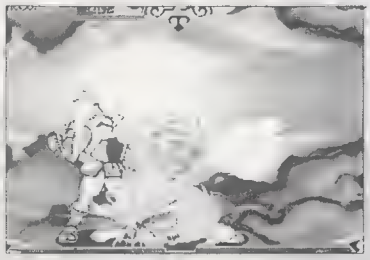
●相手を跳び越えるようにジャンプ、小P・小K・中Kを空振りしてコウモリ攻撃

ガード不能技を決めるための布石になるだけでなく、もしヒットすればチェーンに繋げて大ダメージを奪える。離れて小攻撃連打も悪くない。

ビシャモン

●相手に攻めさせてから強引に鬼首捻り・解除orとが首

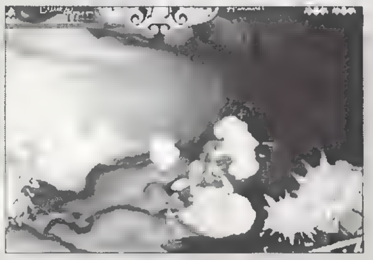
スーパーアーマーの特性を利用し、相手にわざと手を出させてから鬼首でつかむ。まさに、肉を斬らせて骨を断つ的発想の作戦だ。ただしDF解除のタイミングが難しい。


ん?小技ぁ!効かねぇんだよ!

バレッタ

●下ミサイル・ダッシュ上ミサイル・コマンド投げ(アップルフォーユー)

ミサイルを乱射しつつ接近、投げを狙っていく。バレッタのDFは安全性が高くていい。


下ミサイル→ダッシュ上ミサイルと攻めてから…、


投げやリンゴで大ダメージを狙っていく!Kを使うと、よりマニア扱いされる(笑)。

モリガン

●立ち小K×α・(ゲージ残り半分~3分の1になったら)中P・中K・大P・立ち大K・キャンセルダクネス

モリガンは、せっかく分身してもソウルフィスト以外の技の攻撃が約半分になっているので、使う意味は正直いってあまりない。投げまで威力を下げられているのではたまったものではない。
どうしても使いたいなら、

●フィニッシングシャワーで削り倒す(約2㎝)

で自己主張しよう。

リリス

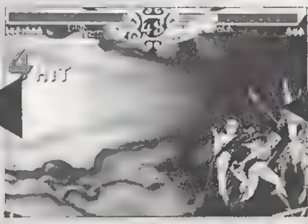
●跳び込んでジャンプ攻撃を出さない→屈み中K・(キャンセルシャイニングブレイド→ソウルフラッシュ)×2→スプレンダーラブ

相手の体力を約半分奪える。最初の跳び蹴りを出したり出さなかったりでガードを揺さぶれる点も強力だ。

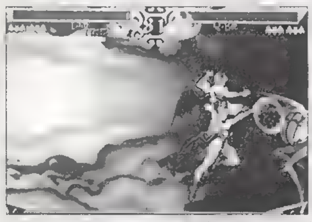
●跳び蹴り・ESコマンド投げ・ルミナス等の追撃

分身の手助けでとても決まりやすくなる。同様に、立ち中Kからや屈み大Pからも有効だ。


跳び込んでから屈み中K→キャンセル昇龍拳。


地上ソウルフラッシュでさらに追撃。


再び昇能拳かスプレンダーラブで大ダメージ。


分身、ありがとよ。連携プレイでばいばーい。タイム残量に注意。

ほかにも屈み大Kやシャイニングブレイドを連発する手もあるが、ダメージがやや小さい。

ジェダ

ジェダも前号に説明があるので補足を加えておく。

●空中で(小P・中P・中K・大K)×α(足払いと併用)

これも強烈な連携。ただ、キュービィと同様の理由で実戦投入は一発勝負的な意味あいが強い。DF解除のスキが小さいのが幸いだから、経験を積んでがんばって使おう。

DF解除のタイミングを計れ!

さて、使ったはいいが、DF終了時のスキをごまかしきれない人もいると思う。そんな人のために、「こうやって終了してみたらどう?表」を作ってみた。参考にしてもらえればうれしい限りだ。

こうやってDFを解除してみたらどう?ねえ、どうよ?表

サスカッチ	ダッシュ大Pヒット後・立ち小P×2の後
キュービィ	ほぼ隙がないので気にする必要なし
ザベル	大攻撃をヒットさせた後、バックダッシュして
フェリシア	仔猫をヒットorガードさせた直後
ガロン	ビーストキャノンで相手を驚かせた後・大攻撃の後
デミトリ	立ち小P連打でコウモリを飛ばしどさくさで解除
ビシャモン	居合斬りの後・鬼首捻りの後
バレッタ	ミサイルを発射した直後
オルバス	アワーを出した後・相手を屈みガードさせて解除しつつ小K
レイレイ	相手と姉の間を往復しつつ解除
モリガン	ソウルフィスト後・フィニッシングシャワー後
ジェダ	ほぼ隙がないので気にする必要なし
ビクトル	屈み小K×2の後・屈み大Pヒット後
アナカリス	中Pを連打しつつ、それとなく下へ移動して解除
リリス	ソウルフラッシュ後・ばいばーい後・低い空中ソウルフラッシュ後

♥らぶり～あさしんず♥

それいけ M.A.P.S.ぺんぎん隊

儚く散りゆく、ぷりちぃなぺんぎんたち。すべてのペンギン愛好家に贈る。

担当：ぺんぎん隊長ぴぐ

某月某日～編集部にて

きょ～も楽しくセイヴァーで対戦た～いせ～ん。きょ～のパペットショーは何点出るかな～？って、なにゆえサスカッチ？（↑隣にいるから間違えたらしい）

あんだよ～、誰だ、オマエ。まっ、いいか。サクッと負けて次、次。あ～、その前にとりあえずダークフォースでも使ってみっか。

（ぱっぱらっぱぱっぱぱ～）

なに～！ぺんぎんがいっぱい～、これはヤバい!!（↑ぴぐは大のぺんぎん好きらしい）

今まで対戦したサスカッチ誰も使ってなかったゾ、もっと早く教えろっつ～の（怒）。

というわけで、ぴぐはぺんぎん見たさにサスカッチを練習することになりました。

今日から始めるサスカッチ

もともとサスカッチを使ったことがなかったので、まずは基本から練習。というわけで、がっちんに手短に教えてもらったところ「結局はショートダッシュからのチェーンだよ。で、困ったら小足かずるさん（立ち中パンチのことらしい）で追い払うか、ESのビッグタワーが頼れるねぇ、って感じかな。あとはジャンプ小、中キックがジャンプ防止になるよ」とのこと。

じゃショートダッシュ（以下Sダッシュ）からいってみよう。

いきなり難しい。まずSダッシュができない。ダッシュしてガードするような感覚との助言を得て、なんとかできるようになった。

次はSダッシュ小パンチから地上技へのつなぎ。できん。でもぺんぎんのため、ガマンして練習。またしてもアドバイスが飛ぶ。「次の地上チェーンを意識しすぎると、地上の小中大の小を着地前に押しちゃうから、着地でいきなり中が出ちゃうんだぁ。だからそこだけ心持ち遅めで」。なるほど、できた。でもいまだに3割は失敗するけどいいか、この際。

では次にチェーン。オススメチェーンは、しゃがみで小P→小K→中P→大Kだ。これくらい余裕でしょ。

と思ったら、リリスのときのクセで、しゃがみで小K→中P→中K→大Pをやってしまう。はっきり言ってメチャクチャ。中足は届かないし、しゃがみ大パンチは相手をダウンさせないし。いいや、やってりゃそのうちできるようになるよ。

じゃ、そろそろ本題のほうに入ろうか。

ぺんぎん準備期間

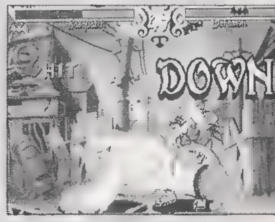


ダウン攻撃にはいかず、ゲージ溜めに専念。

サスカッチの大のダークフォース、正式名称「ビッグレジスターウィズMAPS」通称「ぺんぎん」は、DFだけあって当然ゲージを消費する。

理由は後述するが、ぺんぎん中は大量にゲージを消費するので、まずはいかにしてゲージを溜めるかを考えてみよう。

サスカッチは普段から、Sダッシュやチェーンを使ってゴリゴリと攻めるキャラなので、自然とゲージは溜まっていくものだが、攻めの合間に頼れるESビッグタワー（以下ツララ）を使っていくと、



機は熟した出陣のときを待て。

ちょうどゲージは多くもなく少なくもなく、サスカッチペースでいけばやや余るくらい。

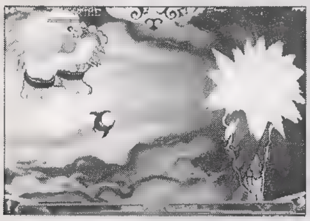
言い直すと「普通に闘っている限り、ぺんぎんにまわすゲージはない」ということだが、それは困る。

ぺんぎんを有効に活用するためには、最低でもゲージ3個、できれば6個ほどほしい、というのが本音だ。そのためには、ツララに極力頼らないようにする姿勢がほしい。そうすれば、攻撃を受けることによるゲージ増加分もぺんぎんにまわすことができる。なんだか本末転倒のような気がしないでもないが、勝利に到達するまでの過程が違うということで納得する。

それでも、まだまだ溜め方がヌルい。ここはひとつ徹底して、大足払いでダウンさせた後もダウン攻撃にはいかず、その場でビッグタワーやビッグブレス（以下鼻息）を3発ほど空撃ちして図々しくゲージを溜めよう。Sダッシュからチェーンではなく、CPUのように鼻息を3発ほど出してみても、意外と相手の動きを封じることができる。ガードキャンセルも積極的に狙っていこう。

いざ出陣 ぺんぎんぼんばーず

何度も言ってきたが、ぺんぎんを使うときは大量のゲージが必要。ゲージ1個で発動するぺんぎんとゲージ5個で発動するぺんぎんとでは、相手に与えるプレッシャーが違う。できるだけゲージが多い状態で使うためには、そう、お互いに1本ずつ取って両者コウモリ1匹。ここまでゲージを使わずにくれば、相当ゲージがあるはずだ。



ジャンプして飛ばすのも重要だ。

先に1本落として苦しい闘いを強いられたとしても、ぺんぎんはハマれば破壊力バツグンなので、MAPSを信じてもう少し踏ん張ってみよう。自分が1本も落とさずに勝ってしまうなら、それはそれでなんの問題もない。

そしてついにお楽しみタイム到来となるわけだが、一般にDFを発動するときは相手に密着して無敵を利用したりするが、ここでの狙いは発動↓無敵↓投げではないので、跳び込みをしゃがみ大パンチで返した後や、大足払いが決まった後に発動させよう。

これならPK同時押し失敗のリスクもないし、相手を端に追い詰めやすいという利点がある。

さて、ぺんぎんの基本的な性質だが、総数は全8匹でサスカッチの後をトレースしてついてくる。もちろんサスカッチがジャンプしたら、その軌跡通りにぺんぎんも宙を舞うぞ。Pボタンがぺんぎん突撃の合図になっており、小中大の順に移動距離が伸び、一定距離を移動するか相手に触れると爆発する。ただし必殺技を出したときと、前のぺんぎんがある程度進むまで（正確には爆発点までの距離が一定値を下回るまで）は、パンチボタンを押してもぺんぎんは突撃していかないぞ。

最後尾のぺんぎんから順番に突撃していくので、発動後いきなり突撃させても相手まで届かないことが多い。このとき地上を歩いて移動しているだけでは、結局いつまでたっても最後尾のぺんぎんは追い付けない。それを解消するには、まずジャンプ（Sダッシュでも可）すること。これでぺんぎんたちをサスカッチのもとに全員集合させることができる。

空中にいるぺんぎんを突撃させた（サスカッチが空中にいるのとはちょっと違う）場合、そのぺんぎんは放物線を描いて飛んでいく。これも大だと遠くまで飛んでいくぞ。

ぺんぎんずたくていくす

ぺんぎんの性質が分かったところで、引き続きぺんぎんを使った戦法を見ていこう。

まずぺんぎんを発動するのは、しゃがみ大Pや大足で追い払ったときや、必殺技で凍らせたとき。ぺんぎんの持続時間は全キャラのDF中でも最長で、約11秒間。

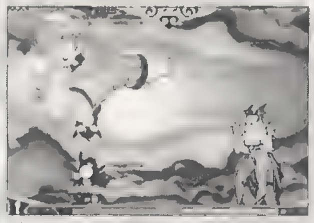
ただしほかのDFと違い、時間切れにならなくても、ぺんぎんたちが全員いなくなるとDFは終了となる。そこで気を付けたいのが調子に乗っていつもと同じパターンで攻めないということ。

普段使うSダッシュ小P↓小小中大のチェーンには、ぺんぎんを使うにあたり、ふたつの欠点がある。

ひとつはぺんぎんの突撃間隔が短いということ。Sダッシュ小Pで突っ込んでいくと、後ろの突撃指令を受けたぺんぎんがサスカッチに追い付く前に爆発してしまい、ただのムダ使いに終わるからだ。同じ理由でSダッシュの後のしゃがみ小パンチでも、貴重なぺんぎんがムダ使いされてしまう可能性が高い。

もうひとつは大足払いでダウンさせてしまうと、単純に時間がもったいないということ。移動起きをされたりすると、さらに話がややこしくなる。ぺんぎんがヒットしたときは燃えやられのポーズになるが、相手はダウンせず攻めを継続することができるので、

基本的にはダウンさせない方針で闘っていきたい。


ジャンプ封じ兼ぺんぎん招集のジャンプ中キック。

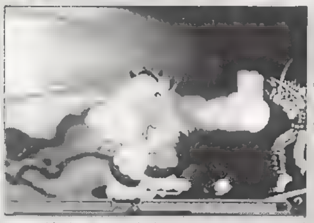
では、どういった感じで押していくのかというと、まず垂直ジャンプ小or中キックを発動したらその場で1〜2回出し、相手の跳び込みを防ぎつつぺんぎんを呼び寄せる。それからダッシュ（ノーマルでも可）中パンチで突っ込んでいき、着地したら小足→中足→しゃがみ大パンチのチェーン。サスカッチ使いが見たら卒倒してしまいそうなチェーンだが、ダッシュから地上技がつながらなくても、ぺんぎんが後ろから跳んでくるので、そこで割り込まれたとしても、ぺんぎんがヒットすれば燃えてしまって相手の攻撃ターンは終了だ。

中足・しゃがみ大パンチがヒットしたら、相手をダウンさせることなく端に追いやっていける。中足が空振りしたりガードされたとしても、次の大パンチが跳び込み防止と次のぺんぎんの突撃指令を兼ねているので、有利な状況を継続できる。

この連携だと1ループで2匹しか使わないのでぺんぎんの持ちがよく、プレッシャーを与えつつ相手を画面端に追い詰めていける。

そして相手を画面端に追い込んでからが本領発揮だ。

ぺんぎん使用中のベストのポジショニングは、相手を画面端に追い詰めて、自分は鼻息がぎりぎり届かない位置。この間合いで鼻息で威嚇しつつ、ジャンプ中キックで脱出を防ぐ、ジャンプ中パンチや立ち大パンチで突撃指令を出す、立ちorしゃがみ中パンチ・鼻息で動きを封じる、ジャンプ大キックで跳び込むといった行動で相手の動きを封じていく。


ここがベストの間合い。後は暴れるだけ。

そして相手のガードが堅くなってきたところで、おもむろにジャンプからすかし投げだ。もちろんビッグスレッジが望ましいが、状況次第ではビッグブランチでも構わない。立ちすかし投げでなくても、立ち中パンチあるいは垂直ジャンプ中キックからのビッグアイスバーンも、ぺんぎんに気を取られている相手になら決まりやすい。

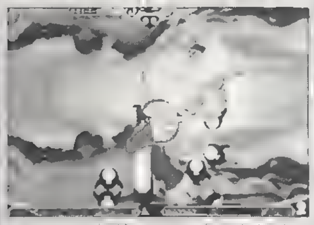
そして最終目的はバナナを食う（←↙↓↘→＋スタートボタン）ことだ。さりげなく挑発も混ぜてやろう。


ドサクサにまぎれてバナナを食う。

このドサクサまぎれに、普段は決まらないような技を決めてしまうのが、ぺんぎん隊の真の狙いである（もちろん単純にぺんぎんが見たいというのも大きいが）。

ただし、たまたまぺんぎんがヒットorガードされて、相手がやられorガード硬直中であったら、当然投げすかりポーズが出てしまうが、それは運が悪かったと思うしかないので、あしからず。

もし端から脱出されたら、空ジャンプやジャンプ大キックで相手の頭上をピョンピョン跳びはねながら、ぺんぎんを相手に絡みつかせてみよう。こうすればぺんぎんがどっちから跳んでくるか分からないから効果的だ。


おわ〜っ、うざってぇ、あっち行けって感じ？

さよなら ぺんぎんぼんばーず

DFには必ず付きまとう問題、それが止めどきだ。

サスカッチにももちろんDF終了時に硬直があるので、できる限り安全に解除する方法も考えねばならない。

先ほどぺんぎんは全員撃ち尽くすとDFが終了すると書いたが、厳密にはちょっと違う。ぺんぎんを撃ち尽くした時点では、DFの解除はされず「ぺんぎんがいなくなった状態でパンチボタンを押す」とDFが解除されてしまうのだ。なので、ぺんぎんを使うときは必ず何匹撃ち出したのかを把握しておくこと。もっとも完璧に撃ち出し数を数える必要はなく、だいたい半分の4匹ほど撃ち出した（爆発で確認）かな、という感じで画面を見て残りの数を確認する程度でいい。要は撃ち尽くさなければいいということだ。

さて、ぺんぎんの残り数が少ない、あるいはDFの残り時間が短くなってきた。もちろん理想はソリやコオリを決めることなのだが、毎度うまくいくとはとても思えないので、もう少し確実な方法を考えよう。

一番堅いのは相手との距離をとること。ここまでベストの間合いで闘っていれば、バックダッシュ中パンチでぺんぎんを撃ち出せば、相手の動きを封じつつ間合いを広げることができる。じゅうぶんに距離が取れたら最後に大パンチで突撃させて、その間にDFを解除。これが理想形だ。解除したら、また即座にぺんぎんを発動してジャンプ中キックから押さえこみにいくといいだろう。

ぺんぎんは連続で使うことによって、より効果を発揮する。3ラウンド目はゲージ&ぺんぎんの総力戦、背景は暗転しっぱなしが目標だ。

ぺんぎんは こんなひとたちが きらいです

ぺんぎんを使うに当たっての注意点を最後に。

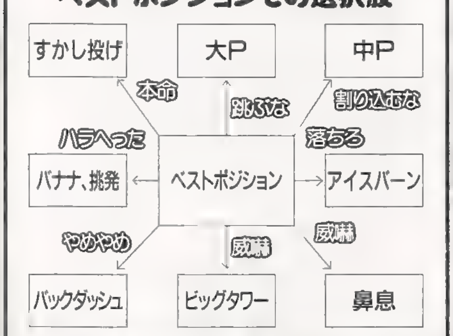
ぺんぎんが真価を発揮するのは、相手を画面端に追い詰めたとき。相手側にしてみれば、そこから脱出するためには空中に逃げるのが手っ取り早い。というわけで、空中戦を得意とするジェダ、QB、アナカリス、バレッタなどは逃げられやすい。

そしてDFということは、攻撃をくらうと残り時間が減るということも重要。うっかりダークネスやヘルプミーなどの多段技をくらうと、その瞬間にぺんぎんタイムは終了。そして起き上がりにもう一度ダークネスをくらって泣くというわけだ。これには対策などないので、割り込まれた自分がヌルいか、割り込んできた相手がウマかった、ということで。

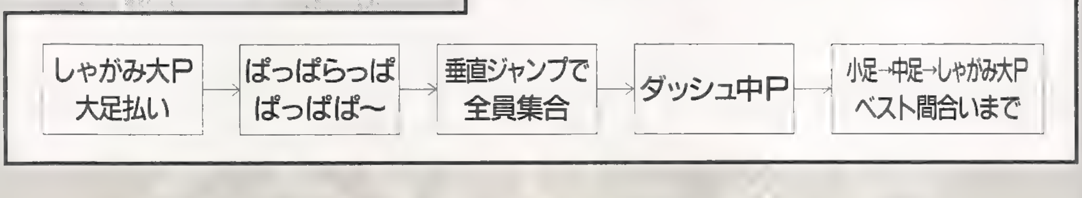
それとスーパー&ハイパーアーマーも要注意。こっちの思惑を無視して死に物狂いで攻撃してくる輩もいるので、そういうときはおとなしく退却。チェーンから天雷破なんてもらったら目も当てられないぞ。

てな感じでぺんぎん隊は終了。ショートダッシュとチェーンの破壊力を生かすのもいいけど、こういった闘い方もアリなんじゃないかな、ということで。ペンギン好きな人には是非試してもらいたいっす。最後に、契約書や咎めの穴みたいな、サスカッチが移動する技をくらうとおもしろいよ。

ベストポジションでの選択肢



ぺんぎん隊　ふろーちゃーと

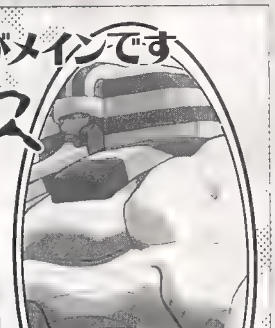


ビッグニュース

ペンギン好きのアナタに朗報。南極展のパンフレット（ペンギンの親子アップ、大量のペンギンのヒナの群れの写真アリ）を5名サマにプレゼンツ。顔が自然とにへら〜としてくるようなナイスな写真なので、ペンギン命ーな人は「ゲーメスト編集部　ペンギンパンフちょ〜だい係」まで。

やっぱり縦押しがメインです
アナカリス

担当：P・鈴木



横押しメインのキャラに固めまくられたり、投げられてしまったり、と守備面のきつさが目立つが「攻撃は最大の防御」だ。

やっぱりメインの攻めは縦押しなわけでして…

ダッシュ小Pや屈み小Kを使って相手を固めていく「横押しで攻める」という戦法はもう3カ月前の話。いくらピラミッドのスピードが（ハンターに比べて）遅いといっても、中段である強さを見過ごすことはできない。アナカリスの攻めを見直そう。

ちなみに、縦押しとはサスカッチやモリガンの行う中・下段でのゆさぶりを指し、横押しとはオルバスやビシャモンなどの横方向に固めるラッシュを指す。

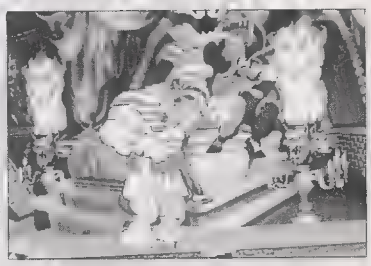
横から攻めるメリットを考える

いきなりだが、ダッシュ攻撃で攻める理由を結論から説明しよう。

Ⓐ相手を空中へ逃がさないための一手段として
Ⓑ相手を画面端へ追いつめる手段として

Ⓐ。アナカリスは屈み大Pや屈み中Pという対空技を持ってはいるものの、いったん相手に攻め込まれてしまうと、GCが弱いこともあり、攻めを押し返すことが困難である。そこで、相手に攻めさせないために、アナカリスから攻めるのである。アナカリスの背の高さを利用して、ダッシュPを使い、相手が跳ぼうとするところを事前に潰しておくのである。

相手を跳ばせないために横押しをする、つまりは縦押しの布石となる行動なのだ。



ダッシュ中P（大P）で相手を空中へ逃がさない。

Ⓑ。アナカリスのラッシュも、画面端の相手には爆発的な攻撃力を発揮する。相手の「後退」という行動を封じるために、相手を画面端へ追い込むことが必要になるのである。ここでもダッシュ攻撃を絡めた横押しが役に立つ。

この2つの結論から、ダッシュ攻撃を使った横押しはメイン戦法ではなく、その先にある本当の狙いを決めるための補助的役割に過ぎないことがわかった。

それでは、「その先にある本当の狙い」とは何だろう？

Ⓐの狙いは縦押しラッシュだ！

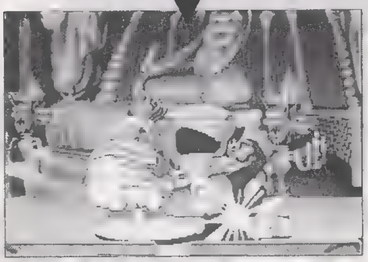
相手が跳べないときの防御手段は、立ち・屈みガード。このどちらかのガードを崩すために、ピラミッド（中段）と足払い（下段）を使って相手を崩していこう。



一例。ピラミッドで中段を意識させる。次は下段だと思いきや、



再びピラミッド。しかしこれは垂直。ピラミッドは相手に当たらず、



すかさず出した足払いに相手は引っかかる。2重のワナ。

攻めパターン当然、ピラミッドをメインにしたものとなる。⑴〜⑶を混ぜていこう。

⑴ピラミッド→ピラミッド
⑵垂直ピラミッド→足払い
⑶空中棺の舞→ピラミッド

⑴。ピラミッド・足払いは基本連携なので一般の人はガードしやすい。2回連続でピラミッドを出せば、立ち・屈みガードに切り換えようとした相手にヒットさせることができる。チェーンにつなごう。

⑵。さらに上級者相手に使う連携。ピラミッドがきたら立ちガードという意識を逆利用し、相手にガードさせないように垂直ピラミッドを出し下段で攻める。強力な攻めだ。

⑶。相手に近づくための手段として横押しと併用するといい。棺を出した後、そのまま空中で浮き続ける手も有効だ。反撃も地上に比べれば小さくて済む点もポイント。

Ⓑの狙いは縦押し&奈落の穴

相手を画面端に追い込んだ後は、さらに強烈な攻めが狙える。端から逃がさないように闘っていこう。

画面端で追加される攻めは、ズバリ奈落の穴。奈落の穴は空中にも攻撃判定があるので、跳んで逃げられない分ESコマンド投げよりも強力だ。

上手な使い方は、相手が後ろジャンプしても、ギリギリのところで奈落の穴に引っかかる間合いで、小技をキャンセルして出すというもの。こうすると相手はかなり早めに前ジャンプしないと奈落の穴に落ちる。つまり、

㋐立ち小P→奈落の穴
㋑立ち小P→屈み小K（目押し）（立ち小Pは屈み小Kでも可）

の選択が新たに加わるわけだ。㋑はジャンプ対策である。



こんな間合いで奈落の穴が出せればベスト。下段と混ぜよう。

ただし、奈落の穴が選択に加わると、それだけ相手が前へ跳ぼうとする機会が増えるので、縦押しよりも横押しの（特に下段）割合を増やす必要性が生まれる。この配分がプレイヤーの腕の見せどころとなるわけだ。

画面端のメリットはもう1つ、起き攻めにある。相手をダウンさせたら、相手の前転起きを想定し（キャラごとに距離が異なるので注意）、ちょうど相手の頭上にいるようにアナカリスを浮かせる（垂直に跳ばないように注意）。そして相手の起き上がりに合わせて垂直ピラミッドを重ねれば、相手のガード方向を4方向からゆさぶることができる。"垂直ピラミッドを当てずに足払い"を混ぜるのがポイント。

アドバイスとしては、相手を画面端から逃がさないように垂直ピラミッドを重ねることだ。ちなみに、相手が前転起きをしてこなかった場合は、そのまま端攻めに移行することができる。このまま相手を倒してしまおう。



さて、ガード方向はどっち？左上？右下？私にもわからん。

攻められてしまうとキツイんだな、これが

守備面も簡単に触れておく。

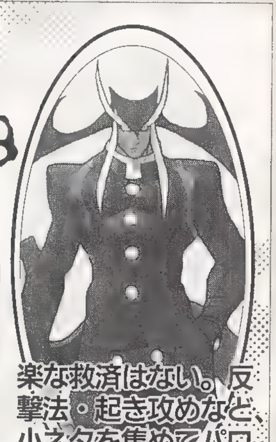
・屈み中P、屈み大P
相手の見え見えのジャンプを落とせる。過信は禁物。

・立ち中P、立ち大P
相手が跳ぼうとするところを攻撃できる。ダッシュ時は相手が高いときに中P、相手が遠いときに大Pを使おう。

・垂直ジャンプ
強い攻めに対して使う。地上にいるときよりも、くらうダメージが小さくなり、安全性も高い。試してみよう。

・空中ガード後ピラミッド
相手の攻めをのりきるために欠かせない行動。攻めには転じていこう。

ジェダ対戦攻略 積み重ねる救済法



楽な救済はない。反撃法・起き攻めなど、小ネタを集めてパワーUPだ。

担当:石井ぜんじ&MVP

確実な返し技でポイントを稼ごう

ジェダは、他キャラと違ってガード不能技を多く持っている。だからこそ、返し技についても他キャラと違う考え方が可能になってくる。

●血の池・契約書で返す

まず、フィナーレ＝ロッソ(血の池)だが、遠距離での返し技に最適。奈落の穴、クールハンティングをしゃがんでかわした後に狙うなどがある(しゃがみ技を出してその間に入力する)。

このとき、実戦ではバレッタがクールハンティングを撃ちそうだと思ったら、⬇⬇とレバーを入力しておくといい。慣れれば、クールハンティングを見てからPを押して確実に返すことが可能である。

ちなみに、プロヴァ＝ディ＝セルヴァは、上半身にくらい判定がない。そのため、血の池同様、クールハンティングの返し技として使うことが可能だ。

●イラ＝スピンタで咎めの穴を返す

割と重要なのが、咎めの穴に対しての返し技でイラ＝スピンタを使っていくというもの。

咎めの穴は、わかっていても空中判定なので、ジェダでは大ダメージを与えにくい。一応着地した瞬間に隙はあるのだが、そこに技を重ねるのは難しい。

そこで、咎めの穴が終わるタイミングに合わせて、垂直ジャンプからESイラ＝スピンタを出すのがいい。重ねが甘いと、ジャンプで抜けられてしまうが、うまく重ねればガード不能で、EX技に勝るとも劣らないダメージを与えることができる。

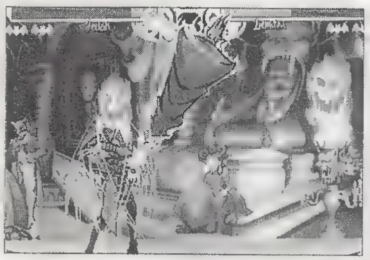


咎めの穴がくることがわかっていれば、大ダメージが狙える。

●対デミトリの返し技

対デミトリ戦は、相手の技をいかに返すかがポイント。ダッシュ系の攻撃(特にダッシュデモンクレイドル)は、早めにネロ＝ファティカを出すことによって返せる。まずこれが基本。

バットスピンに対しては、ガード後、その場で立ち中P→立ち中K→立ち(しゃがみ)大Pのコンボを決められるようにする。小技を当てるのは難しいうえに距離が開くので、大Pが当たりにくい。中Pスタートのチェーンでも OK。画面端でガードした場合は、間合いが近いのでESネロ＝ファティカで返せる。



バットスピンをガードしたら、落ちてくるところをよく見る。



デミトリの足がジェダの腰くらいまで落ちてきたら中P。

遠間のデモンクレイドル空振りには、あまり技を着地に重ねにいかない。着地の隙が小さいので、次のデモンクレイドルをくらいやすい。狙うなら空中で当てておくつもりで。

その他、地上カオスフレアは見てからジャンプ中Pからの連続技や、ジャンプ中P→契約書が有効。空中カオスフレアは、先読みでダッシュ大Pで封じていく。

返し技というよりは、対デミトリ講座みたいになってしまったが、これをきっちりこなせるだけで大きく変わってくるだろう。

一発GCしかない?

ジェダの場合、GCの出があまり早くないので、ジャンプ攻撃をガードした時点でのGCが非常に重要。地上で小技のきざみに入られてからでは信用できないからだ。

よってほぼ一発GCをマスターするしかない。というかマスターすればかなり楽になるのだ。相手のクセ、キャラのセオリーを対戦しまくって覚え、できるだけ狙うようにしよう。もちろんGC教習所も参考にしてほしい。

ちなみにQBに対しては、99%狙ってはいけない。キャラが小さすぎて当たらないからだ。

GCからの起き攻め

GCを狙おうというのはあくまで布石で、本命は起き攻めにある。

もちろん他のダウン状況からでも起き攻めにいくわけだが、この場合相手の位置がだいたい決まっているので非常に起き攻めがしやすいわけだ。

跳び込み、ダッシュ、着地重ねetc…に1発GCをかけろ。



でこの場合、相手には3つの起き上がり方があり、それらすべてに対応するのは不可能だ。

ただし前転起き以外の起き上がりに対応するパターンがあるのでそれを説明していこう。

大K1発ヒット

まず相手方向に向かってダッシュ。

そして相手が後転起きをしたら、その移動先より1キャラ分くらい手前でレバーをニュートラルにして、着地際に大Kを押す。

相手キャラにもよるが、この大K、通常は2HITするが、この場合うまくやると1HIT目はスカり2HIT目が重なるのだ。

この2HIT目が重なった場合、あまりのピッタリさに相手側はほぼガードという選択肢しかないのだ。

対空必殺技もリバーサル表示が出れば返されてしまうが、そうでない場合、つまり1～2コマ遅れただけでも大Kが勝つのである。

このピッタリの重ねが成功すると相手側はもちろんジャンプで逃げることは不可能で、しかも地上でチェーンコンボにつなげられる。このとき、下段スタートのチェーンにすれば一瞬にして中段→下段となるため、かなりガードしづらいのだ(超反応なら可)。

この非常に強い1発重ねの大Kは是非マスターしてほしい。

で、通常起きのときは先ほどのダッシュから振り向き中K→中Pとやって、めくりから攻めよう。



そして起き攻めで1発重ねのダッシュ大Kを狙え。



通常起きなら後ろから中Kでスプリとやっちまえ。

ラッシュ力をつけよう
モリガン対戦攻略
起き攻め体系



今まで断片的な説明に留まっていた、モリガンの起き攻めについて説明しよう。

担当：善之字元帥

ヴァンパイアセイヴァーのシステムの中で最も異彩を放つ、インパクトダメージゲージ。このシステムがあるおかげで、相手の起き上がりを攻める「起き攻め」は一層重要な要素になっている。

今回は、皆さんからの質問も多かった、モリガンの起き攻めを紹介していこう。

起き攻めの基本的な行動

ごく基本的な考え方として、起き攻めとは、ダウンさせた相手に対し、自分のターンを継続させる行動といえる。

そして、自分のターンを継続するには、起きあがった直後の相手に攻撃を重ね、相手の行動を制約する必要がある。

モリガンが相手をダウンさせた場合、起き上がりを攻めるためには追い打ちの使い方に工夫が必要で、

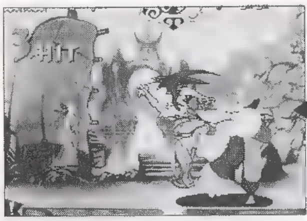
①ダウンした相手に対して追い打ちを出す（たとえ確定しない状況でも！）。

↓

②追い打ちがヒットしたとき、しないときによって、その後の攻撃の重ね方を変える。

という風に、起き攻めへの布石として追い打ちを使っていくことになる（ただし、投げ技でダウンを奪ったときは、追い打ちの効果は薄い）。

起き攻めの一手目として追い打ちを使っていく理由は、追い打ちの成否にかかわらず、その直後の相手との距離を一定にするためで、これを行わないと、相手の起き上がり方に制約を与えられず、攻撃を重ねるのが困難になる。



移動起き地点にダッシュ攻撃を重ねる。これが基本。

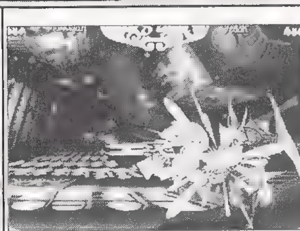


ダウンさせた相手に追い打ち攻撃をかわさせて…、

追い打ちを回避した場合

モリガンが、しゃがみ大キックなどでダウンを奪った場合、相手が移動起きを試みれば、追い打ちは簡単にかわされてしまうだろう。しかしこの直後、相手に向かってダッシュ攻撃を仕掛けることにより、起き上がりに攻撃を重ねるという目的は達成される。

一番基本になってくるのは



追い打ち空振りの着地にダクネス。相手のジャンプを防ぐ。

今挙げた起き攻め方法だが、実のところかなりメジャーな手段なので、最近ではダッシュ攻撃に1発GCをかけられたり、バックジャンプ（空中ガード）されやすい。

そこで、起き攻めのバリエーションに、追い打ち着地後ダクネスという選択を加えてみよう。ダクネスはジャンプでかわせないタイミングで重なるため、相手も容易にジャンプ脱出できなくなるし、さすがに1発GCもかけにくい（ただし、フェリシアなど、移動起き距離の長いキャラに対してはダクネスが届かないので使わないように）。

この2つの方法を軸にすれば、相手は起き上がり後、ガードするのが手堅い防御法となり、ジャンプ攻撃やソウルフィストなどを重ねる起き攻めも生きてくることだろう。



わざと追い打ちをくらう強者もいる。

しかし、世の中にはこの起き攻めを根底から覆す防御法で対抗してくる相手もいる。

彼らは追い打ちダメージはすべて回復可能なことに目をつけ、ダウン攻撃をくらった後で起き上がるため、その後の起き上がり方向を、前・後ろ・その場、の3種類から読まなければならず、非常に攻めにくい。

次項では、こういった相手や、ダウン攻撃確定状況下での起き攻めを紹介する。

追い打ちがヒットした場合

もしも追い打ちがヒットしてしまった場合には、モリガンが後方に小さくジャンプし、間合いが開いてしまうため、その後の起き攻めは、やや難しくなってしまう。

そこで、追い打ちヒット後の起き上がり方向別に、攻撃を重ねる方法を説明しよう。

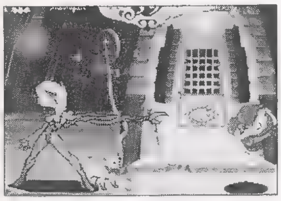
①前方移動起きの場合

相手がモリガンのほうへ向かってくる前方移動起きの場合、攻撃を重ねるには、バーチカルダッシュ攻撃か、相手の起き上がり地点を前後に動き、ガード方向をわかりづらくさせてからのチェーンコンボがよい。特に後者は、古くからある戦法だが、非常に有効。ただし、攻撃をあまりにも早く重ねすぎると、なぜかガード方向が間違っていても勝手にガードしてしまうので、やや遅めに重ねよう。

②後方移動起き

モリガンから遠ざかるように起きあがる、後方移動起きの裏をとるには、ダッシュ軌道を変化させてのバーチカルダッシュがよい（ちょうど相手の裏側に落ちるようにするのがコツ）。

また、あくまでも奇襲だが、起きあがる相手にクリプティックニードルを重ねるのも面白い。後方移動起きをして間合いが離れるので、安心して前進したり、ジャンプしようとする心理の裏をかく形になるので、意外にヒットする。



後方移動起きにクリプティックニードルを出すと…、



距離が離れて安心している相手にヒットしやすい。

③その場起き

相手がその場起きをした場合には、素直にダッシュ攻撃か、高めに出したバーチカルダッシュ攻撃を相手の背後から重ねるのがよい。しかし、攻めやすい間合いになるものの、警戒させる大技での攻め手に欠けるので、心理的に有利に立てないのが難点か。

壁際でダウンを奪った…

もしも画面端近くでダウンを奪った場合は、決して追い打ちを行ってはいけない。相手が前方移動起きをした場合に、あっさり端から逃がしてしまうからである。

こういった場合には、やや間合いを離して、相手の前方移動起きに、後方バーチカルダッシュ大キックを重ねるのがいいだろう。仮に相手がその場起きを試み、キックを空振りしてしまっても、壁を背負わせているというアドバンテージに何ら変わりない。



画面端に対しては、バックバーチカル大キックが安定。

何度ダウンしても執拗に前方移動起きを試み、壁際から脱出しようとする相手には、起き上がりにベクタードレインを重ねるとよい。ジャンプ脱出・小技割り込み等、ほとんどの相手の行動を無効化できるし、ダメージも大きい。



ベクタードレインは、対空技に化ける大パンチで出そう。

まとめ

以上が追い打ちを使った、モリガンの起き攻めだが、重要なのは、これらの行動を知識として記憶するだけでなく、心理戦において活用することだと思う。例えば、上級者になると、追い打ちをわざとくらおうとするので、起きあがるまではレバーがニュートラルの場合が多い。そういった相手は、追い打ちにいかなければ必ずその場起きをするなど、「特定しやすい」起き攻めのパターンがあるはずなので、相手をなるべくそのパターンにはめるように、逆に自分の起き攻めは単調にならないように心掛けよう。

また、より根本的な問題として、チェーンの最後でダウンを奪うべきかどうか、という問題もあるが、これは非常に微妙で、

●自分の白ゲージの長さ

…白ゲージが長ければダウンを奪ったほうがよい。

●しゃがみ大パンチをヒットさせた後の間合いがモリガンにとって有利か否か

…有利なら起き攻めにいくより通常戦のほうが効率的なこともある。逆に空中戦が得意なキャラは、しゃがみ大パンチのヒット後、バックジャンプで逃げられてしまいやすいのでダウンさせたほうがよい。

●相手キャラの移動起き距離の長さ

…移動距離が長いキャラは起き攻めをかわされやすい。

などの要素を考えると、全体的には、ダウンを奪ったほうがその後の展開がよくなるケースが多いと思う。

戦法に柔軟性を ～小ネタ～

街の対戦台で、いい動きをしているものの、結果的に負けてしまう人というのは、えてして1つか2つの攻め手が見つかれば、勝率がかなり違ってくるもの。そういった人たちに、ちょっとした小ネタを紹介しよう。

ソウルフィストを使った連携

ソウルフィストを撃つ際に、立ち中パンチやしゃがみ中キックをキャンセルして撃つ人は多いが、意外にしゃがみ小キックをキャンセルして撃つ人は少ない。

そこで、しゃがみ小キック×2→キャンセルソウルフィストという連携を使ってみよう。しゃがみ小キック×2という連携がジャンプ・小技割り込み防止をかねているため、相手も手を出しづらく、2発目の小キックにGCをかけてきても、ソウルフィストで潰しやすいので重宝する。

そして、ソウルフィストを相手がガードした場合は、普通にダッシュ攻撃へと移行してもいいが、ときにはいきなりしゃがみ大キックを出してみるのも重要。威力としてあまり魅力あるものではないが、使っていかないとソウルフィストをガードされた間合いでの攻撃バリエーションが少なくなってしまうので、貴重な下段技として活用しよう。

ジャンプ攻撃スカし

セイヴァーでは、空中チェーンが多彩なため、跳び込む側としては空中チェーンを変化させ、地上の防御を崩していくスタイルが一般的だ。しかし、相手側の心理としても、(体の大きいキャラならなおさら)相手の空中多段技には警戒を払っており、なかなか容易にしゃがんでくれない。

そこで、相手の虚をついて跳び込んだ際には、ジャンプ攻撃を出さずに(あるいはスカして)着地し、下段攻撃からのチェーンという選択も混ぜてみよう。

非常に単純な選択に思えるかもしれないが、実際に対戦していると、その単純な発想を忘れがち。見た目以上に効果はてきめんなので、跳び込む際には選択として、スカして下段攻撃を入れておこう。



しゃがみ小キック×2→ソウルフィストは…、



GCをかけられても比較的安全。

チェーン→ダクネス→下段

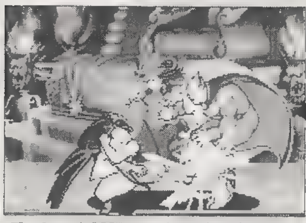
以前紹介した連携だが、いささか説明不足だったので、もう少し詳しく紹介しよう。

小→中→大のチェーンコンボを画面中央の相手にヒットもしくはガードさせた後は、大パンチにキャンセルをかけても基本的にダクネスは連続技にならない。しかし、チェーンをガードし切った相手が手を出してきたり、ジャンプしたりしたところにヒットすることもあるため、連携としては有効である。

ここでもし、相手が何もしてこなかった場合、ダクネスは届かず、相手の目の前に着地することになるのだが、ダクネスを見た相手はなぜかダッシュ攻撃と誤認し、今までしゃがんでいたのに立ちガードに切り替えてしまうことが多いので、下段スタートのチェーンコンボを叩き込もう。



小・中・大のチェーンをキャンセルしてダクネスを出し、



ダッシュと誤認して立ちガードした相手に下段攻撃。コマンド投げもいいね。



東京校・実践夜間専科 (19:00〜21:30)

19:00から学べる プロへの近道

97年度10月生願書受付中!!

■ゲームクリエイター専科
□ゲームクリエイター基礎コース(週1回/6ヶ月)
●ゲームクリエイター(プロ)への入口

■ゲームクリエイター専科
□ゲームプログラムコース(週2回/1年制)
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー

■CGクリエイター専科
(週1回/6ヶ月)
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定資格

■マルチメディアクリエイター専科
(週1回/1年制)
●ホームページ制作●通信ネットワーク

■声優専科
(週1回/1年制)
●アニメ・映画・テレビ・ラジオ・ビデオ・ゲーム・音楽・舞台等 デビューへの道

■アニメーター専科
(週1回/1年制)
●TVアニメ・映画アニメ・デジタルアニメ・ゲームアニメ・キャラクターデザイン・作画監督・原画などアニメ業界で活躍

■アニメーション演出専科
(週1回/1年制)
●セル/デジタルアニメ演出●絵コンテ●表現テクニック

■ファンタジーイラスト専科
(週1回/1年制)
●ファンタジーイラスト●小説さし絵●キャラクターイラスト

■コミック専科
(週1回/1年制)
●ファンタジーコミック作家・少年マンガ家・少女マンガ家・青年マンガ家他、オールジャンルでマンガ家プロデビュー指導

★実践夜間専科はココが違う!★
★授業は19:00スタートだから通いやすい!
★週1〜2回の講義なので会社や学校に通いながらも無理なく学べる!
★現場のプロが技術を基礎から徹底的に指導!
★学内オーディションや進路指導など充実の就職・デビューサポート!

■ノベルス専科
(週1回/1年制)
●ファンタジーノベルス・SF・ミステリー・コミック原画・ゲームライター・シナリオライター・音楽ライターをめざす

実践夜間専科 個別説明会開催!
当日はカリキュラムの説明やカウンセリング、教室見学などをおこないます。
10/20(月) 10/21(火) 10/22(水) 10/23(木) 参加者には選考料(1万円)免除の特典アリ!
※日時はご相談の上決定致しますので、事前に下記フリーダイヤルへ電話にてお申し込みください。

現場直結主義でクリエイターを養成 東京校・本科【全日制】 98年度生募集中
■ゲームクリエイター科(2年制)
ゲームプログラマーコース
ゲーム企画シナリオライターコース
ゲームグラフィッカーコース
■ゲームクリエイター研究科(3年制)
■CGアニメクリエイター科(2年制)
■マルチメディアクリエイター科(2年制)
■声優タレント科(2年制)
■アニメーター科(2年制)
■コミック科(2年制)
■ノベルス・ライター科(2年制)

現場直結主義でクリエイターを養成 大阪校・本科【全日制】 98年度生募集中
■ゲームクリエイター科(2年制)
■CGアニメクリエイター科(2年制)
■声優タレント科(2年制)
■コミック科(2年制)
■ノベルス・ライター科(2年制)
大阪校 第一期生募集中!! 98年4月開校

東京校 才能発掘学院 大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東京校事務局】 〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅/JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校開校準備室】 〒564 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266 最寄駅/地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分

東京校・大阪校 資料・説明会のお問い合わせ 学校見学随時受付中! 0120-41-4600

入学案内無料進呈 【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪) 7.志望学科、8.雑誌名
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院
FAX.03-3406-5070 ゲーメスト⑨係

〈ホームページ開設中〉 学院の詳しい情報をお届けします。 http://www.amgakuin.com/

K.O.F.'97



オロチ

THE TOP OF "OROCHI"

地球意志とされている存在（神ではない）で、人類創世以来、人々を見守り続けていた。しかし、人が自然の一部でなくなった瞬間から「オロチ」は人類にとって「悪」となった。「オロチ」は固定された実体を持たない「魂」のような存在で、それが実体化するときは必ず「触媒」を必要とする。1800年の時を超えて封印が解かれた「オロチ」の魂は、クリスの肉体に潜み、その体を利用して実体化した（ただしこの姿が、目に見える「オロチ」の姿というわけでなく、とりつく「触媒」によってその姿は変わる）。人々の心の弱い部分に取りつき憎悪・嫉妬・怨嗟など、あらゆる負の感情を膨らませ世を混乱に陥れる。



OROCHI

とうとう姿を現した「オロチの長」。その設定がついに公開!!

THE KING OF FIGHTERS HISTORY

すべては差出人「R」としたためられた招待状に始まった…。ルガール・バーンシュタインという正体不明の男が開催した「キング・オブ・ファイターズ'94」大会は、あくまで、この一個人の企みによる格闘大会にすぎなかった。

しかし、「'95」大会から、その様相は変化していく。ルガールの復讐劇に端を発した大会で、未知の暗黒パワー「オロチ」の存在が明らかになったのである。

さらに「'96」大会では歴史の影となり、封じられていたオロチを守護していた八咫の血を受け継ぐ者、神楽ちづるが表舞台に登場、京・庵はオロチの力が完全に解放されたことを知る。そのオロチ解放の立役者、オロチ八傑集・四天王の一人、ゲーニッツが大会に乱入、草薙・八神・神楽の抹殺を企てるが失敗し、自害。残る手がかりとなるはずだったオロチ八傑集のマチュア・バイスも庵が自身の体に宿す、オロチの血の暴走によって殺害（？）され、オロチに関するすべての謎は闇に包まれたまま、「'96」大会はその幕を閉じた。

しかし、オロチの恐ろしさを語り伝える知るちづるは、自らをオトリとして「'97」大会を開催。足並みの揃わぬ草薙・八神を引き寄せ、自身も出場することでオロチ封じに取りかかろうとする。己自身の思惑に反して、大きな流れに身を置かざるを得なくなった京と庵。形なき圧力で迫り来るオロチの影はユキにまで迫ろうとしていた。1800年前、オロチを封じた三神器は再び手を取り合うことができるのか？そして660年にのぼる草薙と八神の宿縁の決着は？ユキにまで魔の手を伸ばそうとしているオロチの真の目的とは何か？

今再び、オロチとの「最終決戦」の火ぶたが切られようとしている…！

草薙VS八神「660年の宿縁」

1800年前、草薙・八尺瓊・八咫の三者によってオロチは封じられた。これ以後、千百数十年の間、平穏な世が続いているかのように見えていたが、確実に変化は生じていた。八尺瓊の「オロチの力へのあこがれ」である。積み重ねられていったその思いは「オロチの魂の解放」という行動として具現化してしまう。

しかし、この時解放されたかに見えた魂は「オロチ八傑集の魂」だった。不測の事態に備えて八咫が封印の場所を移していたためである。「オロチの魂」の解放には失敗した八尺瓊だったが、解放した「八傑集の魂」と盟約を結ぶことで、史上最悪の技〝八稚女〟の完成に成功する。

この事件をいち早く察知、行動を起こしたのがオロチ一族である。オロチ一族は八尺瓊に接近し、〝八稚女〟をもって草薙と対決するよう持ちかける。目的は二つ。一つは三種の神器の「武」を司る草薙を根絶やしにすること。もう一つは両者の争いを火種にして拡大する戦乱によって八咫をおびき寄せ、「オロチの封印」の場所がどこかを突き止めるためである。戦乱はしばらく続いたが、草薙・八尺瓊の争いに決着はつかなかった。この間、オロチ一族と解放された八傑集の魂はどこかに消失（消滅ではない）。乱が小康状態に入った時点で事は落ち着きを取り戻したかに見えた。

しかし、現実はそうではなく、この争乱が決定的なものとなって草薙と八尺瓊は断絶。八尺瓊は「八神」と改名し、草薙と敵対し続ける事となる。

これが「660年の宿縁」の始まりである。

オロチ八傑集（ヤマタノオロチ）

神話の時代にスサノオが倒したヤマタノオロチ。しかし、そのヤマタノオロチとは、暗黒の力を手に入れ、この世を闇に閉ざそうともくろむオロチ一族の中の最も腕の立つ8人、オロチ八傑集のことであった。

その〝岩を砕き、肉を裂く〟恐るべき力を見せつけられた当時の人々は、彼ら8人のことを八つの頭を持つ大蛇、すなわち「ヤマタノオロチ」と称し、恐れたのであった。他の一族とは違い「八傑集」としての存在は、血によって受け継がれることはなく、「輪廻」により継承される。

1800年前の戦いで「三種の神器」に破れ「輪廻」されることなくその「魂」は封印されていたが、660年前に八尺瓊の手により解放されてしまう（しかし、オロチの長のみ「魂」が解放されてしまうことはなかった）。

つまり、現在の「オロチ八傑集」は1800年前の「八傑集」が転生した姿である。

オロチ一族

人の姿をしているが、人とは違う存在。普通の人とは違い、様々な特殊な能力を持っている一族。少数ながら、途絶えることなく現在まで、その血は色濃く受け継がれている。

オロチ四天王

「オロチ八傑集」の中でもさらに力のある存在で、自然現象を自分の意志が如く操る力を持っている。



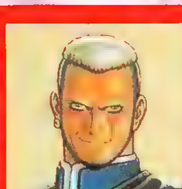
七枷 社
「地」を司る「乾いた大地の社」



シェルミー
「雷」を司る「荒れ狂う稲光のシェルミー」



クリス
「炎」を司る「炎のさだめのクリス」

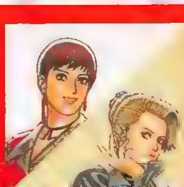


ゲーニッツ
「風」を司る「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」。オロチ一族の牧師。風を意のままに操る特殊能力を持つ。牧師ということもあり、丁寧な言葉遣いや物腰で、性格はやや気取りがちな部分を持つ。根本的にかなり残忍だが、それも己の信念…オロチの復活の意志…を貫き通すためのゆえである。
封じられていたオロチの力を解放し、草薙・八神・神楽の抹殺を企てようと「KOF'96」大会に乱入するが失敗、自害してしまう。

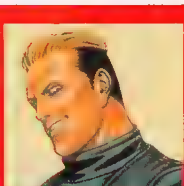
オロチ八傑集



ガイデル（レオナの父）
オロチ八傑集として現代に転生していたが、[illegible]生のため完全に覚醒できずに人間として人間社会でひっそり暮らしていた。8年前ゲーニッツによりオロチ八傑集としての任に就くよう指示されるが、[illegible]を前にそれができなかった。ゲーニッツはガイデルの[illegible]を色濃く受け継いだ彼の娘レオナに目を付け、[illegible]てのカに目覚めさせる。その際に、力の[illegible]されてしまう。



マチュア／バイス
元・ルガールの秘書。マチュアとバイスはルガールの秘書をしていたのも、オロチ一族の暗黒エネルギーを奪ったルガールの監視を行うためであり、「'96」大会でも、オロチ一族の長より八神庵の監視の意味をこめて、庵のパートナーとして、チームを組むように指示されて行動。しかし、庵自身の体に宿すオロチの血の暴走によって[illegible]。生死不明。



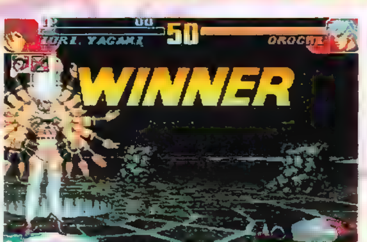
山崎竜二
一匹狼である彼もオロチ一族の[illegible]、オロチ八傑集としては覚醒していない。自分自身がそういった[illegible]にあることも知らない。
最後に他の八傑集と対峙することで自分の運命に気付くが、持ち前の性格ゆえ[illegible]も受け付けず、自分自身の道を進むことになる。

オロチ登場

とうとうその存在が白日のもとにさらされた「オロチの長」をはじめとするオロチ一族。まさか、レオナの父親・ガイデルや山崎竜二が、オロチ八傑集のうちの一人であったとは…。

オロチ一族は、純粋に血統としての純血を保つことでその存在を維持してきたようだが、オロチ八傑集は、それとは別に「魂」としての存在であり、輪廻を繰り返すことで現代までその存在を維持してきたようだ。

そのオロチ一族の頂点に立つ「オロチの長」。彼を倒すことで、オロチ一族の存在意義、言わんとしていることが見えるのかもしれない…。



「我、ガイアとともにあり…」
地球的存在のオロチ。

VS CPU

貴様の野望は11秒で潰す

[第3部]

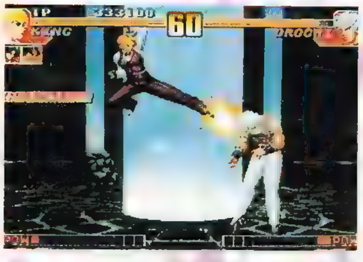
ラスボスの一発は痛いが、特にキツい攻撃を仕掛けてくるわけではない。落ち着いて対処しよう。

ついに覚醒したオロチ。しかしそれはまだ完全ではないようで、オロチに関わりを持たない者であっても倒すことは可能だ。

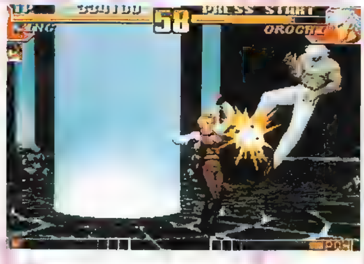
その威厳がアダに…

ジャンプ軌道が普通かやや低いキャラで、そこそこ下方向に攻撃判定を持っているキャラであれば可能なパターン。スタート時ぐらいの間合いで、おもむろに昇りジャンプ大攻撃（パンチかキックかはキャラによる）を出そう。オロチは何かしようとしてカウンターでくらってくれる。

さらに、着地した瞬間に通常投げを狙ってみよう。ワープしようと点滅した直後を掴めることが多い。投げた後は再び昇りジャンプ攻撃を仕掛けられるように、パンチ投げとキック投げを使い分けよう。



まずは昇り大攻撃。ノーマルジャンプで。



そして着地して投げる。ジャンプ攻撃のタイミングが合っていれば100%だ。

このパターンは、うまく決まればオロチのゲージが溜まる前に倒せるので、事故に遭う心配が少ない。最初はこれを狙ってみよう。

長所を殺し短所につけ込む

前述のパターンができないキャラは、そのキャラ独自のパターンをつくるか、待ってオロチの攻撃の隙に反撃していくしかない。まずは反撃メインの方法から見ていこう。

オロチの攻撃で比較的反撃が容易なのは、

①落雷
②「さあ、無に帰ろう」（超必殺技A）
③吸い寄せ（超必殺技B）

の3つ。アドバンストであれば、飛び道具にダッシュ緊急回避（前）を合わせてもいいだろう（ただし、タイミングを間違えると大変なことになる）。

①の落雷はオロチのモーションが分かりにくいため、初めのうちはくらってしまいやすい。しかし、よく見るとオロチが少し上を向いているのが分かるはず。このモーションが見えたら、とりあえずガードをしよう（エキストラは攻撃避け）。


これが落雷の合図。覚えるべし。

この後はまず間違いなく連発してくるので、歩いて近付きつつ落雷が落ちる直前にA+B。エキストラの場合は、攻撃避け後に近ければ反撃が可能だし、アドバンストであれば密着しているので連続技や超必殺技が入る。


落雷の時にちょうど無敵になるようにすれば、どこに落ちようと関係ない。

突進系の超必殺技を持っているキャラであれば、1発目をやり過ごした後にすぐ出し、2発目の出かかりを狙うこともできる。

②の「無に帰ろう」は、ガードするとかなりの体力を削られてしまうが、画面上のどこにいても当たってしまうので、結局はガードするしかない。へたに手を出すと体力をごっそり持っていかれてしまう。が、すべてガードできたら反撃のチャンス。オロチは意外と長い間硬直しているので、ここに反撃していこう。大体、エキストラで一足跳び→投げが決まるくらいの時間があるので、超必殺技や突進技も間に合うはずだ。



ここからでもダッシュ大攻撃が間に合う。

間合いが遠い時はガードキャンセルA+B（レバーは中立にすること）で近付き、またガードしよう。動作終了まで完全無敵なので、安全に近付くことができる。

③の吸い寄せは、オロチの近くまで行くと自動的に投げられてしまうというもの。体力を半分奪われてしまうので、「無に帰ろう」同様絶対にくらいたくない技だ。

対処法としては、一応は投げ技なので、もしも遠距離で発動されたらジャンプ攻撃から連続技を決めるのがいい。



アドバンストの中ジャンプなら、オロチを跳び越すことはない。

ただ、この時も吸い寄せられているので、オロチを跳び越してしまいがち。自信がなければノーマルジャンプして早めにぶっ飛ばし攻撃を当ててしまおう。

なお、オロチの超必殺技は発動までに若干タイムラグがある。特に吸い寄せは至近距離で発動されるとジャンプで逃げることすらできないので、一瞬「ハマりか？」と思ってしまうが、画面が暗転したらすぐに投げ入力（失敗しても出の早い技が出るとなお良い）をすれば、大抵は投げ勝つことができる。覚えておこう。

技を出す前にたたみ込め

キャラ固有のパターンとしては、以前紹介した「ジャンプ攻撃→近立ち小K」パターンが相変わらず使える。オロチは立ちっぱなしだが、一応上下段ガードは使い分けているので当たるはず。庵・94京は、端～端で大の飛び道具を連発し、削り殺すこともできる。

ほかには、突進技をガードさせてワープを誘い、その出現を投げるパターンもある。モノによって細かい点が若干変わってくるが、基本的に突進技をガードさせた後はパターンにしやすいので、いろいろと試してみよう。



ケンスウは、龍連牙（地龍）を連発しているだけで勝てる。

※オロチの技名は編集部独自に作成したものです。

担当：はま!!



一口情報：オロチ完全復活への鍵となる「クシナダ」だが、なんと現代に転生した姿は、京の彼女のユキ。K.O.F.決勝の応援に来ているかどうかはわからないが、オロチに狙われていることは間違いない。



K.O.F.'97 OOTキャンペーン

オレ様オリジナルチーム

募集締切迫る!



それでは早々と到着したイラストをいくつか紹介しま～す。

(静岡県　中村英明君)疲れきってた担当者の脳髄にクリティカルヒットした一枚。

続々と応募が集まりつつある「OOTキャンペーン」も募集期間が残りわずか。いまもって作品製作中の人たちはそろそろラストスパートかけなきゃだゾ。ウチの某ライターPみたいに締め切りブッチしちゃダメだからね(笑……えない)。
そうそう、やっと賞品が決まりましたので、この場を借りて発表しておきます(ちょっと遅かったカナ)。もしかしたら＋αがあるかも、とのコトですよ。



(茨城県　奇京庵さん)
真吾クンには血の世界に足を踏み入れてほしくないですにゃ。

締切 1997年10月31日(消印有効)

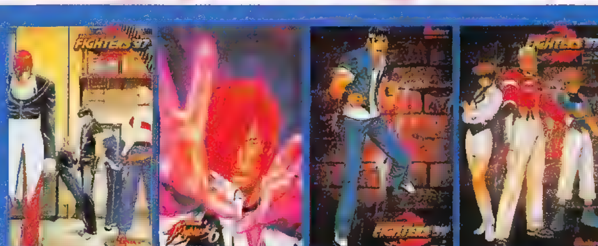
あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町1－26
株式会社　新声社「K.O.F.97　OOTアートギャラリー」係
まで。急ぐが吉。



(千葉県　ツチリューさん)呉服屋さんから届いたのかと。

賞品





新声社提供予定	
八神庵複製原画集	5名様
京＆庵ポスターセット	3名様
K.O.F.テレカ(4種類)	3名様
K.O.F.'97ビデオ	2名様
SNKトレーディングカード	7名様
京、庵フィギュア	2名様
SNK提供予定	
非売品プライズCD	5名様
イラストレーター森気楼氏色紙	1名様
K.O.F.'97マスコットキーホルダー	15名様

お詫びと訂正:前号(ゲーメスト10月30日号)の当告知コーナーにおきまして、あて先が「千代田区神田神保町1－28」となっていましたが、正しくは「千代田区神田神保町1－26」です。読者の皆様に深くお詫び申し上げます。

ほかにもあったら教えて 連続技特集Vol.2

文字だらけで見づらいけど、掘り出しものがあるかもしれないので目を通してみてね。

担当「タテるのはイヤなんだけど…」はま一

1カ月空いてしまったけど、お待ちかねの連続技特集2回目。今回は「ちょっとスゴいかも」というものから「できっこねー！」レベルまでを揃えてみた。

好みに合わせてるタイプ

まずは表の見方から説明しよう。特性というのは、今回絞った3つのテーマのどれに属しているかを表す。ものによっては複数の条件を満たすものもある。

「空中」は、相手に空中ヒット判定を残したままお手玉する連続技。97では各技ごとに「相手を打ち上げた後追撃が可能な時間」が別々に設定されているようで、例えば京の七拾五式 改は、弱だとジャンプ攻撃や鬼焼きぐらいでしか追撃できないが、強で当てれば追撃可能時間が長いので、琴月などでも追撃ができるようになる。

「気絶」は、決めればスタート直後でも相手を気絶させることができる連続技。

「威力」は、相手の体力を8割以上奪えるもの。二重丸は一発で相手を葬り去ることが可能な強力連続技だ。

「連続技の内容」は、一部用語を次のように略してある。

ジャンプ→J
しゃがみ→下
パンチ→P
キック→K
近距離立ち→近
遠距離立ち→遠

備考欄の「MAX」「端」は、連続技を決めるための条件を表す。「MAX」は自分がMAX状態、「端」は相手を画面端（もしくは端付近）に置いた状態にする必要があるので注意。

なお、相手役は基本的に「草薙 京」で統一。相手を変えることでいろいろとアレンジできる場合もあるので、自分なりに工夫してみよう。

草薙 京

●J強P→近強P→強・七拾五式 改（×2）→荒咬み→八錆→砌穿ち

意外と簡単な気絶連続技。七拾五式の後、早めに荒咬みを置いておくと、次の八錆が空中ヒットする。この叩きつけはダウン回避できないので、次の砌穿ちも確定。起きた相手はフラフラになっているはずだ。



気絶耐久値の高いキャラはオチないが、それでも強力。

テリー・ボガード

●近強K→バックナックル（×2）→弱・パワーチャージ→強・クラックシュート→強・ライジングタックル

チャージの後は先行入力で強クラックを出し、低い位置で2〜4発目を当てよう。うまくいけば、相手のやられ判定が残っているうちにライジングへつなぐことが可能だ。

アンディ・ボガード

●J強P→近強P（×1）→撃壁背水掌→幻影不知火 上顎→弱・昇龍弾

非常にトリッキーな空中連続技。上顎は地上から⬇⬊➡⬈＋弱K押しっぱなしで入力すること。

パワーMAXであれば「浮き」が高くなるので、強昇龍弾や弱空破弾（上顎のタイミングがベストの時のみ）も入るようになる。



この位置で上顎が当たれば、



ギリギリ弱昇龍弾がつながる。

ジョー・ヒガシ

●強・スクリューアッパー（×8以内）→弱・黄金のカカト（×3）×3→強・タイガーキック

今年のヒガシは空中ヒットの鬼。スクリューをやや遠目で出し、竜巻の出始めを当てないようにすれば追撃が可能だ。

リョウ・サカザキ

●J強P→屈み強P→天地覇煌拳

MAXでなくとも気絶を狙える連続技。さらに気絶中の相手に決めると、何ともう一度気絶してしまう。

ロバート・ガルシア

●近強P→極限流連舞脚→弱・飛燕龍神脚→強・龍牙

アンディと同じような連続技。ただしこちらは、前ジャンプしたのを確認してから一気にレバーを回して龍神脚を入力しよう。

不知火 舞

●ムササビの舞（空中ヒット）→弱・必殺忍蜂（×2）×3→飛翔龍炎陣

何と忍蜂からの追撃が可能。ただし、拾うための条件は非常に厳しい。



忍蜂の2発目が低い位置で当たれば、



再び忍蜂がヒット。白鷺も入るぞ。

チョイ・ボンゲ

●弱・旋風飛猿刺突（➡➡➡⬈）→屈み強P→通り魔蹴り→鳳凰脚

チョイは、飛猿刺突を使ったお遊び（?）が多彩。飛翔脚の空中ヒット後もいろいろ入るが、鳳凰脚を決めるのは意外と難しい。

山崎 竜二

●（砂かけ→蛇だまし）×5

言わずと知れた極悪気絶連続技。ただし、この操作に追いつくためには相当の修練が必要とされるのも確か。

ブルー・マリー

●J強K→近強P（×2）→ハンマーアーチ→M・スプラッシュローズ（MAX版）→（バーチカル・アロー）→M・スナッチャー

スプラッシュローズ後はダウン回避されてしまうため、スナッチャーは確定ではないが、決まれば相手を一撃で仕留めることができる。実戦で十分狙っていけるレベルなのが恐ろしい。

八神 庵

●百合折り→近強P・屑風→近強P→屑風→遠強P→強・葵花×3

一口情報：プレイステーション、サターン用「K.O.F.'97」の発売が決定。時期は来年春予定ということしかわからず、価格も未定とのこと。しかし、どのぐらいの移植度になるか、期待されるところである。

画面端から少し離れている相手を跳び越し、百合折りから肩風を2回決める気絶連続技。実戦ではまず無理だろう。

矢吹 真吾



●J強P→屈み強P→駆け鳳麟→強・朧車

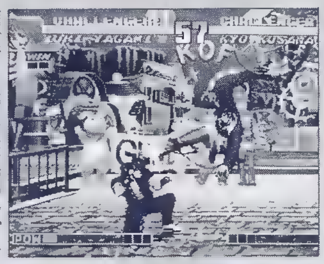
駆け鳳麟でクリティカルが出るとタイミングが変わってしまうが、画面端であれば強朧車をクリーンヒットさせることができる。

ツキノヨル オロチノチニ クルフイオリ



●百合折り→中J強P→肩風→遠強P→八稚女

しゃがんでいる京に対して決まる。理論上ではこんな連続技も可能だ。



百合折りヒット後、ジャンプしてすぐ強Pを入力。



するとギリギリでつながる。降りてからは肩風のほかに、近強P→葵花×3も入る（気絶確定）。

キャラ名	特性			連続技の内容	備考	
	空中	気絶	威力		MAX	端
ツキノヨル オロチノチニ クルフイオリ		○		弱・闇払い→大J強K→近強P→強・葵花×3		○
				百合折り→中J強P→肩風→遠強P→八稚女		
ヤミノナカ オロチノチニ メザメル レオナ	○		◎	J強P→近強K（×1）→弱・グランドセイバー→リボルスパーク（MAX版）	○	○
	○			強・ボルテックランチャー→弱・グランドセイバー→弱・ムーンスラッシャー・弱・グランドセイバー		○
クリス（中ボス）	○		◎	弱・太陽を射る炎→遠強P（×1）→無用の斧→四股を喰む炎→暗黒大蛇薙	○	
レオナ	○			ボルテックランチャー→Vスラッシャ		
	○			ーグランドセイバー→リボルスパーク		○
ラルフ	○			弱・ラルフキック(先端)→馬乗りバルカンパンチ		○
クラーク	○			バルカンパンチ(置き)→近強P(×1)		○
アテナ	○		○	J強P→近強P→サイキックスルー→弱・サイコリフレクター→シャイニングクリスタルビット	○	○
ちづる		○	○	J強P→下強P→三籟の布陣→J強P→近強P→遠強K	○	
舞	○	○		ムササビの舞(空中ヒット)→弱・必殺忍蜂(×2)×3→飛翔龍炎陣		○
	○			白鷺の舞(空中ヒット)→超必殺忍蜂		○
キング	○	○		J強K→近強K(×1)→強・サプライズローズ→強・トルネードキック		○
キム	○			飛翔脚（空中ヒット）→鳳凰脚		
			○	J強K→近強K(×1)→トラ・ヨプチャギ→空中鳳凰脚（MAX版）	○	
チョイ			◎	弱・旋風飛燕刺突(➡・➡・➡・⬊)→下強P→通り魔蹴り→鳳凰脚		○
山崎		○		(砂かけ→蛇だまし)×5		
		○		(砂かけ→近弱P)×2→砂かけ→下強P→蛇使い 下段		
シェルミー（中ボス）			◎	(無月の雷雲・Bをセット)→近強P→無月の雷雲→鉤雷(×2)→暗黒雷光拳(MAX版)	○	
京	○	○		J強P→近強P→強・七拾五式改（×2）→荒咬み→八錆→砌穿ち		○
紅丸	○			フライングドリル(空中ヒット)→雷光拳		
大門	○			頭上払い（空中ヒット）→雲つかみ玉潰し→切り株返し		
テリー	○	○		近強K→バックナックル(×2)→弱・パワーチャージ→強・クラックシュート→強・ライジングタックル		○
	○		○	J強K→近強K→強・パワーチャージ→パワーゲイザー（MAX版）	○	
アンディ	○			J強P→近強P（×1）→撃壁背水掌→弱・幻影不知火 上顎→弱・昇龍弾		○
ヒガシ	○	○		強・スクリューアッパー(×8以下)→弱・黄金のカカト(×3)×3→強・タイガーキック		○
	○			J強K→近強P→ローキック→弱・スラッシュキック→爆裂ハリケーンタイガーカカト	○	
リョウ		○		J強P→下強P→天地覇煌拳		
ロバート	○			近強P→極限流連舞脚→弱・飛燕龍神脚→強・龍牙		○
			○	J強P→近強P→龍翻蹴り→無影疾風重段脚（MAX版）	○	○
マリー	○		◎	J強K→近強P(×2)→ハンマーアーチ→M・スプラッシュローズ(MAX版)→(バーチカル・アロー→)M・スナッチャー	○	○
	○			クライミングアロー(空中ヒット)→(バーチカル・アロー→)M・スナッチャー		
庵		○		百合折り→近強P→肩風→近強P→肩風→遠強P→強・葵花×3		○
	○			弱・葵花×2（空中ヒット）→八稚女		○
真吾	○		◎	駈け鳳燐（MAX版・クリティカル）→駈け鳳燐（MAX版）	○	
	○	○		J強P→下強P→駈け鳳燐→強・朧車		○

※編集部調べ

K.O.F.'97各キャラクター別連続技表

一口情報：サターン用「K.O.F.'97」は拡張RAM専用ソフトであるとのこと。しかし、以前のSNKゲームのサターン用ソフト同様、同梱である「お買い得セット」と単品での2形態で発売される可能性が高い。

ちょっと待った、手を出す前に…

相手の技の硬直を知ろう

〜反撃講座　前編〜

担当FRS-NO

技には必ず隙と言われる部分が存在する。しかしその技の隙が大きいかどうかは、ガード（ヒット）後の硬直差によって変わってくるのだ。

【相手と自分の硬直差】

K.O.F.'97では、技の硬直差が戦局に大きな影響を及ぼすことが多い。基本的にこのゲームでは、ガードしたほうのキャラが攻撃側よりも先に動きはじめることができる。

しかし一部の技には、ガードしても攻撃側のほうが先に動き出せるといった高性能なものから、ヒットしても反撃されるといったトンデモ技まで存在するのだ。

ここで表①を見てもらおう。この表中の技は「攻撃した側が先に動ける」と「ガードした側のキャラが先に動ける」と「攻撃をヒットさせても攻撃側」の3タイプに分かれている。

「攻撃した側が先に動ける」というのは、まさに理想の技だろう。なかには、ヒットすればつぎの攻撃が連続ヒットするというものまである。これらの技は、出が極端に遅いものでない限り、そのキャラの攻撃の主軸として使って行ける技である。こういう技のガード後に手を出すのはちょっと無謀だ。無敵技を持っていたり、なにかの確信でも無い場合以外はガードに徹するほうがいいだろう。

つぎに「ガードすれば防御側が先に動けるが、反撃を受けない技」。このゲームのほとんどの必殺技は、ここに分類されている。

なぜガード側が先に動いているのに反撃できないかというと、その理由はいくつかある。まず、その技をガードしたあとの硬直差が両者ともに僅差という場合。つぎに防御した側のほうがかなり先に動きはじめているのに、反撃できないというケースがある。これは、その技をガードさせたあとのお互いの間合いが開いてしまうのが原因。



ガードしたあとに間合いが離れる技は…、

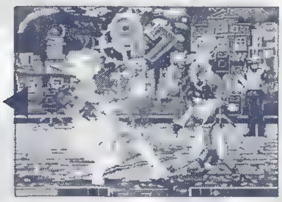


仕切り直しとなるケースが多い。ここからの判断が重要だ。

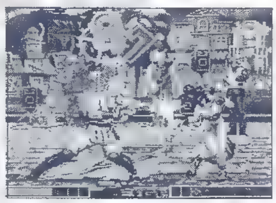
ただし上表の※1と※2の場合は特殊例だ。※1の場合、龍連牙・地龍の3発めがガードするほうの体格差によって異なってくる。しゃがむと姿勢が低くなるキャラは3発めを空振りさせることが可能なのだ。こういうキャラにとっては、地龍は隙の大きい技といえる。しかし、3発めをしゃがんでもスカせないキャラもいる。この場合、ガード側はケンスウよりも数フレーム早く動けるだけなので、反撃技を入れることはできない。

鉄球大暴走は特殊な例だが、一見隙に見えてもその部分が無敵（！）のために反撃ができない。しかしこの技はスカすことができれば、ズッコケてしまう。このときは隙が大きくなるので、反撃することが可能だ。

3番目は「ヒットしても反撃を受ける技」。これはかなりのダメ技といわざるを得ないだろう。ただしこれに分類される技は、「見た目には反撃を受けなさそうな技」に多い。要チェックだ。



技によっては、



くらっても反撃できるものがある。

また、一部の技の場合、硬直差は状況によって硬直差が変化するものがある。それは「攻撃の持続部分のどこをガードさせたか」による。例えば京の毒咬みは遠距離から攻撃持続の後半をガードさせれば、反撃をくらわない。だが、密着から毒咬みをガードさせてしまうと残りのモーションが長いので、そのあいだに反撃を受けてしまうのだ。技の硬直差は距離で変わってくるものが多いので注意しよう。

最後にガード側の行動によって、硬直差が変わるケースも紹介しておこう。この影響を受けるのは、攻撃側の技が「空対地」型のものにある。簡単にいえば「ジャンプ攻撃型」の攻撃だ。例えば東の黄金のカカトはガードしても東が先に動けるという技だが、このとき防御側が「立ちガード」か「しゃがみガード」かで硬直差に変化が生じるのだ。

これは先程の「遠距離から技をガードさせた場合」の縦形と思えば考えやすいはず。つまりしゃがんだ姿勢だと、立ち状態でガードしたときよりも打点が低くなる。これは結果的に先程の「攻撃持続の後半」と同じ意味になる。いいかえれば、ジャンプ攻撃型の必殺技は立ち状態でガードしたほうがいいということだ。



同じ技を同じ間合いでガードしても、しゃがみか立ちかでその後の硬化がこれだけ違う（左はしゃがみガード、右は立ちガード。右のほうが左よりも早くジャンプしている）。



一口情報：プレイステーション用「サムライスピリッツ天草降臨スペシャル」の発売は12月25日に決定。サターンに2カ月遅れをとるが、スペシャルな内容が期待される。

（表①）

ガードしても攻撃側が先に動ける技の代表例

フライングドリル、黄金のカカト、スクリューアッパー、鉄球大回転止め、強襲飛翔棍（小）、グライダースタンプ（小）、たいようをいるほのお

ガードすると防御側が先だが、反撃できない技の代表例

真空片手駒、スラッシュキック（先端）、パワーウェイブ、猛虎雷神刹（小）、グランドセイバー、龍連牙・地龍（※１）、フェニックスアロー（小）、鉄球大暴走（※２）、グライダースタンプ（大）

くらっても反撃できる技の代表例

斬影拳、空破弾（最後の一発がスカったとき）、飛燕龍神脚、龍炎舞、三節棍（中弾突き）

※本文参照

（表②）

キャラ名	キツイ技	コメント
京	七拾五式 改	ガードしても京が先に動く（前or避）。
	荒咬みからの連携	中段のときか、ラストをガード後に反撃可。
紅丸	フライングドリル	ガードしても紅丸圧倒的有利（前or避）。
テリー	パワーチャージ	小は反撃不可。大はガード後に早い技で。
	バーンナックル	小はガードしてもこちらが先だが、反撃はムリ。
東	ハリケーンアッパー	ガードしても東有利（前or避）。
リョウ	猛虎雷神剛	間合いによってはくらっても小技で反撃可。
	虎煌拳	ガード後はこちらが有利なのでリーチの長い技で押さえる。
	覇王翔吼拳	連打されるときは一発目ガード後にダッシュ前転。
ロバート	龍撃拳	小は根元でガードしてもお互い五分。
	飛燕旋風脚	大のガード後は両者同時に行動可能。
ケンスウ	大足払いキャンセル超球弾	間合いがあれば前転。またはガード後に小技を置く。
キム	飛翔脚	どこでガードしてもキム先or同時。
チャン	鉄球大回転→停止	鉄球のどの位置でキャンセルしたかで、隙が大きく変化。
チョイ	飛翔脚	高い位置でガードすればこちらが有利。
ちづる	三籟の布陣	分身をガードしたら動けない。
舞	白鷺の舞	ガード後はこちらが有利。すばやく前転。
	水鳥の舞	遠ければ２発目をガード後に跳びこめるキャラも…。
キング	サプライズローズ	上昇中に前転で回避。
山崎	蛇使い	近ければ小技で反撃可。
ビリー	レバー前＋A	ガード後はこちらが一瞬先。
社	立ち大K	しゃがみガード不可。立ってガード。
庵	葵花	２段目ガード後に避けor前（後）転
社（オロチ）	おどるだいち	ジャンプで逃げる。キャンセルからきたら小技連打。
	くじくだいち	ジャンプで逃げる。対空技は吸われるので×。
クリス（オロチ）	ししをかむほのお	キャンセルで出されても跳べる。出が遅い。

立ちガードしたほうがいい、という理由はもうひとつある。しゃがみ状態は立ち状態よりも姿勢が低いかわりに、横幅が広くなる。空破弾のような「弓なりに突進する技」をガードする場合、立ちガードすれば横幅が薄くなって最後の1発をスカらせることができる場合がある。これは空破弾がヒットしていても同じなのだが、この部分を空振りさせれば一気に反撃のチャンスが訪れるのだ。相手の攻撃がジャンプ攻撃型の場合は、ガードは立ち状態のほうがいいのである。

【技を連発された場合の対処】

相手に同じ技を連発されたときはどうすればいいのだろうか。思い付くレベルで挙げてみたのが表②である。まずこういった場合に考えることは、前半でも解説したように「ガード後にどちらが先に動けるか」とか「間合いはどのくらい離れるか」といった要素である。特に重要なのが間合いで、3回も4回もまったく隙無く同じ技を同じ環境で繰り返すことはできない。なぜなら、だんだんと間合いが変化してくるからである。間合いが変化すれば仕切り直せる可能性はより高くなる。

表では一言ずつコメントをつけてあるので、脱出時の参考にしてほしい。これらはほとんどが、タイミングよく避けか前転で抜けることが可能なものばかりだ。ある攻撃の2連発までは手を出しにくいが、次は前転（避け）のチャンスという局面を見切って冷静に対処しよう。

次回はこれに「ガードキャンセル緊急回避」を織り込んだ切り返しかたなどを紹介するぞ。

一口情報： 今号のK.O.F.扉絵の作者は「Shin-ichi Morioka」、前号は「Shin-ichi」と記されているが、どちらもHair-saloon先生の別のペンネームなので、気にしないように。励ましのお便りは編集部まで！

Guard Cancel

相手の流れを止めろ ガードキャンセル

担当：CHU

ガードキャンセル緊急回避は完全無敵！

ガードキャンセルとは、ガードの硬直をキャンセルして行動するシステムのこと。ガードキャンセルでできる行動は、緊急回避動作とぶっ飛ばし攻撃の2種類があるのだが、ガードキャンセルは、いつでもできるというわけではなく、パワーゲージが必要になってくる。

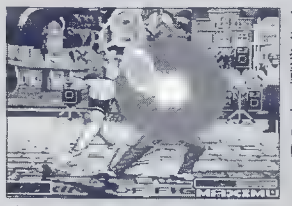
アドヴァンストは3つストックできるうちの一つを消費、エキストラはパワーマックス状態を引き換えにガードキャンセルを使うことができる。

性質を知れ

困ったときに何かと頼りがちなガードキャンセルだが、実はどんな攻撃にでも使っていけるほど、頼れるものではないのだ。

ここでガードキャンセルが本来どういう性能なのか確認しておこう。

●ガードとガードの間隔が短い多段ガード技に対しては、ガードキャンセルしようとしても発動しづらい。


連打してもGCできない時がある。

●ガードキャンセル緊急回避の移動中は無敵。

●ガードキャンセルぶっ飛ばし攻撃の攻撃が出るまでの間は、打撃に対して無敵の状態だが、投げに対する無敵はない。


たとえGCぶっ飛ばしをされても…、


投げが入ってしまう。

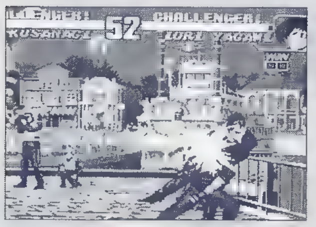
●ガードキャンセルぶっ飛ばし攻撃を必殺技でキャンセルすることはできない。

●ガードキャンセル緊急回避の移動距離は、普段の緊急回避の移動距離より長い。

●ガード不能技はもちろんのこと、真吾の駈け鳳燐と京の無式の最後の打撃に対してはガードキャンセルをかけることはできない。


この技はガードが崩される技なので、GCもできない。

●ガードキャンセルぶっ飛ばし攻撃は普通のぶっ飛ばし攻撃と攻撃力が違い、極めて攻撃力が低い。


がびーん。これしか減らな〜い。

といった感じだ。せっかくゲージを消費するのだからミス無く使っていきたいところだ。

いつ使う？

ガードキャンセルを使うにはゲージを必要とする、つまり何も考えずにバンバン使っていいというわけでは無い。やっぱりゲージを使うからには効率良くガードキャンセルを使っていきたい、と思うのは当然のことだろう。

そこで、ガードキャンセルをどういった時に使っていくのがいいのかを、簡単にだが紹介しよう。

まず、エキストラの場合はアドヴァンストと違ってゲージがすぐ溜められ、ストックもなく、限られた時間で無くなってしまうので、割と適当に使っていっていいだろう。

アドヴァンストの場合は状況にもよるが、基本的にゲージが2つ以上溜まった場合から使い始めるのが目安だ。3つあるのに使わないのは、かなりもったいないので、何か目的が無いかぎりは使っていくようにしよう。

では次に状況別な面で挙げていこう。

●相手の体力が残りわずかな時にガードキャンセルぶっ飛ばし。

●ジャンプ攻撃の強い相手に対してガードキャンセルぶっ飛ばし。

●アドヴァンストで、次に控えている味方との相性が悪い・またはいない時、自分の体力が少なくなったらガードキャンセルぶっ飛ばし。

●演出や硬直の長い技に、ガードキャンセル緊急回避。

といったところだ。

最後のガードキャンセル緊急回避については、「一見きつい技」の中からオススメの技を表にリストアップしているので参考にしてほしい。

表に載っていない技でも緊急回避から反撃できる技がまだあり、コマンド投げを持っているキャラならさらにその数は増えるぞ。いろいろやってみよう。

キャラ名	技名	返し方　　　(GC=ガードキャンセル)
紅丸	真空片手駒	GC前転で近づき落ちてくるところを反撃。着地後の隙があまり無いので落ちる前に攻撃するか投げが安定。早めにGCしてしまった場合は後半をしっかりガードすること。
ヒガシ	スクリューアッパー	間合いが近い場合、一発目にGC前転して反撃か、後半でGCぶっ飛ばし。遠いときは…ダメ。
ユリ	飛燕鳳凰脚	GC前転後反撃。かなり余裕あり。
舞	白鷺の舞	早めにGC前転して反撃。間合いが離れてしまうので反撃できないキャラはGCぶっ飛ばし。
	水鳥の舞	一発目をGC前転して反撃。余裕あり。
キング	トラップショット	早めにGC前転して素早く反撃。
山崎	蛇使い	GC前転して素早く反撃。
ビリー	三節棍中段打ち	GC前転して素早く反撃。
	超火炎旋風棍	根元をGC前転して反撃。早めにGCした場合は後半をしっかりガードすること。
	大旋風	GC前転して反撃。
七枷	ミリオンバッシュストリーム	GC前転して反撃。余裕ありすぎ。

おすすめガードキャンセル緊急回避ポイント

一口情報：初心者講座。「キャンセル」とは、格闘ゲームで、ある技から次の技へスキなく連続してつながる行動を指す言葉。「連続技」はスキなくつながる技、「連携技」はつながる時、ある程度スキが生じる技のこと。

対戦攻略 アンディ・ボガード

アンディの「自動で撃壁or飛翔拳」この合成2択の全貌がこれだ!!

今回はムックで紹介している、撃壁か飛翔拳かの自動選択コマンドの理論を解説。これを読めば「暴発斬影拳」が起こらなくなるぞ。

担当 FRS-N.O

ただの省略コマンドでは駄目

撃壁は屈み小Kからキャンセルで連続技として狙っていくのが基本だが、相手がガード状態のときは技が成立せずにそこで攻めが止まってしまう。アンディの小攻撃はガードさせても相手のほうが先に動けるので、この時点で攻撃の優先権が移ってしまうのである。

これで終わってしまわないように、屈み小Kキャンセル撃壁のコマンドを工夫することによって自動2択を作り出すことができる。だがふつうに省略コマンドを利用すると、撃壁が成立しなかった場合は確実に斬影拳が暴発してしまう。しかしこれはコマンドの性質をよく理解することによって、未然に回避することができるのである。


アンディの場合は、ただ省略コマンドを利用しただけではだめ。

同じ↙→入力にも差がある

まず先に実戦での自動2択入力を紹介しておこう。

相手に接近したら、しゃがみ状態から小Kを出し、レバーを「↙↓↘→↘↓↙←」と入力してPボタンを押す。これだけで投げ条件が成立していれば「屈み小Kキャンセル撃壁」が、その条件外なら「屈み小Kキャンセル飛翔拳」が自動認識で出せるのである。

これは「←↙↓↘→」のコマンド受け付け時間が長いことを利用した合成入力法だ。このゲームでは、「←↙↓↘→」は「↙→」にコマンドを省略することができる。しかしアンディの場合はこの省略コマンドで撃壁を入力すると、投げ条件が成立しなかったときに斬影拳が暴発してしまう。


投げの条件が成立していないと斬影拳が暴発!!これではやってられない。

今回の斬影拳はガードされたときはもとより、ヒットしても我弾幸につなげない限り反撃を受けてしまう。そのため、斬影拳の暴発は絶対に避けたいところだ。

それなら逆に「ではどうやれば斬影拳が暴発しないのか」を考えた場合はどうだろうか。斬影拳の正式コマンドは「↙→」で、省略はできない。いっぽう「←↙↓↘→」は「↙→」に省略することが可能だ。だが、このふたつの「↙→」は同じように見えても同じではないのである。

どういうことか説明しよう。斬影拳の「↙→」は↙から→に入ればあとはボタンを押すだけで発動するが、撃壁の「↙→」は本来は「←↙↓↘→」なので↙から→を認識するまでの受け付けが長く設定されているのだ。逆に斬影拳の「↙→」はもともと「↙→」なので↙からダイレクトに→へ入力される分、入力の受け付けが短くなっている。

つまり「←↙↓↘→」が成立する時間内でゆっくり「↙→」と入力すれば、相手がどのような状態であろうとも絶対に斬影拳は出ないで押したボタンに対応した通常技が出るだけとなる。

ただ、この「ゆっくり」というニュアンスは微妙なので、コマンドを「↙↓↘→」としておけば↙から→に入るまでの時間を稼ぎつつも入力しやすくなるというわけだ。


同じ「↙→」でも入力受け付け時間を考慮すれば、


斬影拳ではなく通常技がでる。

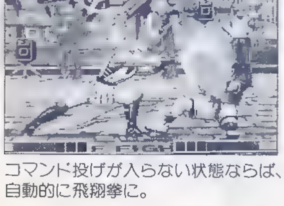
時間内の受け付けを最大限に利用する

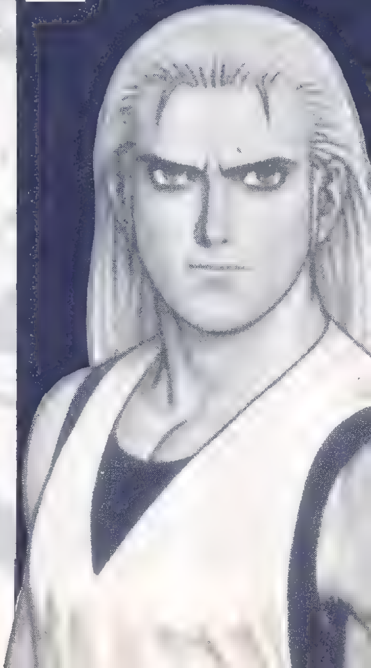
さらに「←↙↓↘→」の認識時間内の長さを利用して、↓↙←まで入力してしまえば「投げ条件を満たしていれば撃壁、それ以外なら飛翔拳」という合成が成立するのである。それが「↙↓↘→↘↓↙←」なのである。正確には「↙↓↘→↓↙←」がベストだが、入力のしやすさからすれば↙↓↘→↘↓↙←のほうがいい。

この合成コマンドのコツは後半の「→↘↓↙←」を早めに入力するといったことぐらいで、特別難しいわけではない。撃壁が成立しなかった場合の屈み小Kキャンセル飛翔拳は非連続なので、このあいだに動くと飛翔拳をくらうことになる。さらに飛翔拳はガードさせれば仕切り直しとなるので、小空破弾や中ジャンプ、前転などの選択で再度攻めに転じよう。

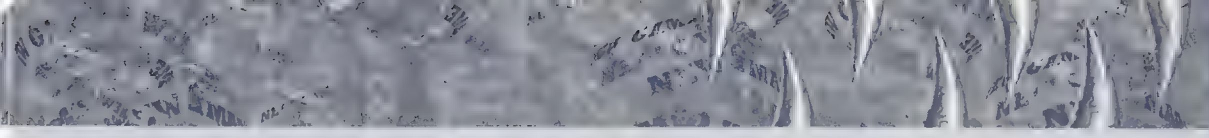

まず屈み小K。合成コマンドを入力していれば…、


コマンド投げの条件が成立していれば、キャンセル撃壁に。


コマンド投げが入らない状態ならば、自動的に飛翔拳に。



一口情報：今回もラブラブな（？）アンディ・舞。二人の道場は、河口湖湖畔にあるらしい。なんでも、不知火流の発祥の地が富士の青木ヶ原樹海の中にあり、そこから一番近い場所を捜した結果、ここに落ち着いたとのこと。



対戦攻略当て身が主役!
ブルー・マリー

当て身を知れば、苦手な相手が見えてくるはず。

今回は当て身技であるRF、HBを徹底検証。

担当 帰ってきた当て身ん坊 将軍ももやん

今回のブルー・マリー攻略は、当て身系必殺技である、M・リバースフェイスロック（以下RF）とM・ヘッドバスター（以下HB）にスポットを当ててみよう。

何が取れるのかが重要!

まずはRF、HBの性能、性質を説明しておこう。RF、HBはコマンド入力後ポーズをとるだけで、攻撃力は一切持っていない。だが、このポーズに相手の特定の攻撃がヒットすると、ダメージを受けずに、相手を逆に投げ飛ばし、ダメージを与える反撃技なのだ。当て身系必殺技と呼ばれ、過去ではギース、クラウザーといった偉大なキャラクターが使っていたのである。

RF、HBで受けることができる技の性質が違い、どの技でも簡単に取れる訳ではない。

RFで取れる技は、ジャンプ通常技（特殊技含む）と必殺技だ。ジャンプ攻撃には例外はなく、きちんと攻撃判定が発生し、RFに触れれば投げ返して一定のダメージを与えることができる。

基本的に地上通常技を取ることはできないが、一部の地上特殊技はRFで取ることができるのだ。取れる技は、下の「表1・RFで取れる特殊技」を見てほしい。取れる特殊技は、どれも空中判定になっており、ジャンプ攻撃扱いとなっているのだ。



こういった技は、ジャンプ扱いなのだ。

必殺技に関しては、飛び道具必殺技以外ならば、基本的に取れるようになっている。だが例外も多く、一言では説明できない。ということなので、「表1・RFで取れない技」を見て、どの技が取れないのかを確認してほしい。

投げ技はどれも取れないので、表中には記してない。大門、オロチ社は投げ技しか持っていないので「全必殺技」となっている。逆に全必殺技が取れるキャラは「該当無し」となっている（シェルミーは投げ技を省くと打撃技は1つしかなく、それはRFで取れるので、「該当無し」となる）。



連舞拳系ガード不能打撃は、2ヒット目以降なら取れるのだ（仙氣発勁もこれに当てはまるのだ）。

HBで取れる技は、地上通常技のみである。しかも、下段判定（立ちガードできない攻撃）は、基本的に取ることができない。だが例外もあり、下段攻撃でも取れる技もいくつかある。例外は主に下強キックで、上方向に向いているものはたいてい取れる。



上に向いている下強キック（下段）は取ることができるぞ。

HBで取ることができる屈み強キックを持っているキャラは「表2・HBで屈み強キックを取ることが可能なキャラ」に記している。

屈み強キックだけではなく、一部の下段特殊技も取ることができる。

RF、HBを駆使すれば、下段を除く、全通常技、特殊技と取ることが可能になる。



近距離ではこの技は取れない。おそらく、攻撃が突き抜けて、裏からヒットしているのではないだろうか？

しかし特殊な状況のみ、RF、HBに反応しない技があるのだ（下段除く）。それについては「表3・HBで取れない特殊な通常技」を見てほしい。

狙い目はココだ!

では、簡単にRF、HBの狙い場所を説明しよう。

RFは、ジャンプ攻撃を取ることができるので、対空技としての役割が大きいだろう。ジャンプが強いこのゲームでは、かなり役に立つはずだ。対空技以外では、相手の起き上がりを狙う方法がある。特に、鬼焼き、ライジングタックル、飛燕斬といった、起き上がりに出して強そうな技を狙いにいくのだ。

起き上がりを攻めると、必ずこういった技を出してしまう人、よくいるよね？そういった相手には有効だぞ。



起き上がりに近づいて、攻めるふりして…



RFでキャッチするのだ！

HBは、地上通常技しか取れないので、狙いを定めるのは難しい。対戦相手、キャラにもよるが、通常技（特に立ち小キックなどの小技）を頻繁に使ってくる相手には狙う価値はあるだろう。

HBが決まったら、ストレートスライサーかスプラッシュローズで追い打ちしよう。

	RFで取れない技	RFで取れる特殊技
京	闇払い、砌穿ち、大蛇薙、無式	
紅丸	雷靭拳、空中雷靭拳、雷光拳	
大門	全必殺技	
テリー	パワーウェイブ	
アンディ	飛翔拳、飛翔流星拳（3ヒット目） 撃壁背水掌（1ヒット目）	→B
東	ハリケーンアッパー、スクリューアッパー	
リョウ	虎煌拳、覇王翔吼拳、連舞拳（1ヒット目）	
ロバート	龍撃拳、覇王翔吼拳、連舞脚（1ヒット目）	
ユリ	虎煌拳、覇王翔吼拳	→B
キング	ベノムストライク、ダブルストライク	
舞	花蝶扇、弱龍炎舞（強2ヒット目） 飛翔龍炎陣（2ヒット目）	
ちづる	天神の理、神速の祝詞、玉響の瑟音 頂門の一針、三籟の布陣	
マリー	ストレートスライサー	
ビリー	超火炎旋風棍	→A、→B
山崎	蛇使い下段（2ヒット目）	
キム	流星落（1ヒット目）	→A
チョイ	真!超絶竜巻真空斬	→B
チャン	鉄球大回転	
アテナ	サイコボール、シャイニングクリスタルビット、フェニックスバングアロー、サイコリフレクター、クリスタルシュート	→B
拳崇	超球弾、龍連打（1ヒット目） 仙氣発勁（1ヒット目）	→B
鎮	瓢箪撃、轟欄炎炮	
クラーク	バルカンパンチ以外の全必殺技	
ラルフ	該当無し	
レオナ	グランドセイバー、Xキャリバー、ボルテックランチャー、アイスラッシャー	
クリス	シューティングダンサー・ステップ	
シェルミー	該当無し	
社	該当無し	
庵	闇払い	
真吾	該当無し	
裏クリス	かがみをほふるほのお、だいちをはらうごうか、 ししをかむほのお（1ヒット目） あんこくおろちなぎ	
裏シェルミー	やむたぎのむち、あんこくらいこうけん	
裏社	全必殺技	

R リバースフェイスロック F

HBで下強Kを取ることが可能なキャラ
京（♠Dの2ヒット目も可）、真吾、テリー、アンディ、東（♠Bのみ）
ユリ、舞（♠Bの2ヒット目も可）、ビリー、チャン、アテナ、鎮
レオナ、（裏）クリス、（裏）シェルミー、（裏）社、庵

取れない、特殊な通常技	
東	近距離→B
山崎	近距離C
チャン	近距離ふっ飛ばし（C+D）
クリス	近距離→A

H M・ヘッド・バスター B



一口情報：ブルー・マリーにコマンドサンボを教えたのは元恋人のブッチ（死亡）。しかし、あからさまにコマンドサンボではない技（M・ダイナマイトスイング等）が入っているのだが、プロレスファンだったのだろうか。

師弟コンビ+名脇役

ぴぐ'sセレクション

ハダカの王様チーム

京サマと真吾のコンビと破壊力を生かすために。



ジョー東　草薙京　矢吹真吾

「オッレの〜勝ちだ、オッス、オレ真吾」
「もう飽きたよ、それ。もっとなんか新しいのないの？」
「や〜、いちおうトレードマークみたいなもんですから」
「あ、そう。で、今日はなんの用？」
「この前言ったじゃないですか、一緒にチーム組もうって」
「そうだっけ？」
「そうですよ、ここ、ほら10月30日号の34ページ」
「オマエひとりで盛り上がってるだけじゃね〜か。けどオレも最近闘いたくてウズウズしてたとこだから、ちょっとばかし付き合ってやるか」
「ナイス」
「で、あと一人は？」
「実はそこまで考えてなかったんですけど、ジョーさんか中ボスクリスしかいないじゃないですか？」
「なんでよ？」
「いや、だって、担当キャラって、草薙さんとオレとヒガシと中ボスクリスだから」
「いいよ、そんなライターの都合なんか考えなくても」
「そうですか、じゃ神楽さん入れて真・三種の神器チームってのどうですか？」
「オマエ全然違うじゃん。どこが真なのさ？」
「うっ、そんなこと言わなくても…」
「こんなのどうだ。大門入れて、はちまきーズとか」
「………さいてー」
「なにおぅ」
「だいたい草薙さんのそれハチマキじゃないでしょ」
「っていうかさぁ、やっぱコンセプトって大切だろ」
「じゃこの前の話の流れで、草薙さんはオレのためにゲージストックを溜めてくると。なら、もうひとりもオレのためにゲージを溜めてくれるようなキャラがいいっすね」
「そうだな、それなりに溜める能力があって、自分ではあまり使わなくてもいいようなヤツって誰だ？」
「でもオレのためにゲージ溜めてこいなんて言ったら、みんなムッとしないですか」
「ん〜、そのへんは適当におだてあげれば、あっ、いたよ、ちょうどいいヤツが」
「オレも思い付きました」
「よし、じゃ、そいつを引き込んでみるか」

「よっしゃ〜、このオレ様をスカウトしにくるとは、やっぱりオマエらみどころあると前々から思ってたんだよ。なっはっはっはっ〜、立て、オラオラ〜」
「（ホントに大丈夫なんですかね、この人）」
「（今さら後には引けないしな）じゃ、一番目立つように先鋒を務めてもらうことにしましたんで、ひとつ張り切ってお願いしますよ。アイツら程度ならゲージなんか使わなくても楽勝でしょ」
「なっはっはっはっ〜、あったりめぇよ。オマエら凡人のためにたっぷりゲージ残してきてやっからよ。っと、その前にオマエらの出番なんかないかもな、じゃ、ちょっくら行ってくらぁ」
「ガンバってくださ〜い」
「よろしく〜」
「うまくいきましたね」
「こうも、アッサリいくとはな。でも結局は担当キャラのチームか」
「いいじゃないすか、手間もかかんないし」
「それもそうだな。じゃ見物でもしてるか。裸の王様の闘いっぷりをよ」

チーム戦略

今回のチームの基本コンセプトは「真吾のためにゲージを溜めて、MAX駈け鳳燐にかける」というもの。というわけでストックが増える京サマ・真吾の並びは不動。残るヒガシを先鋒におくか、大将に据えるか。ヒガシは波に乗れれば鬼神の活躍を見せるが、基本が突進キャラなので、ころっと負けることも多い。闘いかたが不安定なので、大将に据えるよりは先鋒でハリキってもらうほうがいいだろう。これでチームの並びはヒガシ→京サマ・真吾の順に決定だ。

試合開始

ヒガシはハリケーンアッパーと黄金のカカトが非常に高性能なので、ハリケーンで押しつつカカトの空中ヒットを狙う。

ハリケーンは判定が大きいので、小・中ジャンプではほとんど跳び越せない。すると必然的にノーマル、大ジャンプが多くなってくるはずなので、それを狙って大カカトを当てにいく。カカトが空中ヒットしたら立ち大Kで追い打ちしよう。

ダッシュ前転などで抜けてきたとしても、ハリケーンを撃った後のスキはほとんどないので、心配はいらない。とにかくハリケーンを盾にしてガリガリ押していこう。

ヒガシは普段の攻めが強く超必殺技の威力が低いので、単発で使っていくよりは、後のふたりにまわしたほうが効果的だ。

連続技（ジャンプ大P・しゃがみ大P→レバー前B・爆烈ハリ〜）や返し技で使う以外では超必殺技を出すのは控えよう。



ハリケーンバリアはかなり強い。

中堅の京サマは荒咬みからの連携をメインに攻めていく。荒咬みからはしゃがみガード不可の八錆・砌穿ちへとつないでいくといい。京サマも基本的に必殺技メインで闘うので、自然とゲージは溜まっていくはずだ。

七拾五式が決まって相手を浮かせることができたら、そのときは迷わず大蛇薙だ。

ヒガシ、京サマとも順調に五分の闘いをしてくれば、そろそろストックが3つになるころだろう。京サマから真吾にタッチするときはストックが1個増えることを考えれば、京サマは常に2個をキープしておけばいいということになる。

というわけで、ストックが3つになったら迷わずABC同時押しでパワーMAXにしてしまおう。MAXだと琴月と大蛇薙が大幅にパワーアップする。琴月は小だと反撃を受けにくく、威力も高いので積極的に狙っていっても構わない。大蛇薙は出した瞬間から攻撃判定をまとうことができるので、起き上がりなどで出せると強い。

真吾は相手が残りひとりかどうかで闘いかたが変わってくる。まだふたり以上残っているようなら、パワーMAXを発動して、強引に毒咬み未完成などで倒してしまおう。

残りがひとりで、なおかつストックが3つあれば、9割がた勝ったも同然。とりあえずダウンを奪ったら、颯爽とパワーMAXにする。あとは跳び込んでぶっ飛ばしかしゃがみ大パンチさえガードさせれば、そこからキャンセルして出すMAX駈け鳳燐は前転や避けでは避けられずに連続ガードになってしまうので、さらにキャンセルしてMAX駈け鳳燐・鬼焼きでほぼ終わり。



MAX駈け鳳燐はガードされてもキャンセルできるので、



もういっちょ駈け鳳燐。キャンセルで鬼焼きまで確定だ。

ヒガシと京サマでゲージを溜めつつ、一人一殺を目標に闘おう。それさえできれば、ほぼ勝ちは確実だ。

一口情報： ジョー東が「餓狼伝説」で91年に初見参してから、早6年。月日がたつのは早いものである。その時、テリー、アンディと知り合うきっかけもキング・オブ・ファイターズ（ギース主催）だった。

休暇だよ、クラーク 先生見ていてくださいチーム

KAL'sセレクション

前号に引き続き、ライターの選んだオレ様チーム。中段・中段・コマンド投げと、何気に強力な攻め手をもつチームだ。爆発力が特に凄い。



ラルフ　レオナ　ビリー・カーン

このチームは、完全に「怒チーム＋α」でできている。基本は怒チームで、そこに外から違うメンバーを連れてきて、そのメンバーの能力に応じて、誰を交代させるか決定していく。ちなみに基本が怒チームなのは、筆者がシリーズを通して怒チームを担当し続けてきたからだ。単にそれだけ。そのまま怒チームの解説に入ってもいいかな……とも思ったが、チームとしての新鮮さに欠けるので止めておいた。

傭兵は棒術使い

今回はビリーを交代要員として連れてきたわけだが、その理由は至って単純。筆者が〝長柄の武器〟が好きだからで、'97のビリーのグラフィックが格好良くなっているからだ（'95のビリーはちょっと…合わなかった）。

また重要なことに、通常技で格好良い動きのもの（レバー前入れ小P）があったので、動かしていて楽しそうだな、と感じたのもポイント。



この技（前入れ小P）がカッコ良くて、しかも強い。

ではビリーを迎えるにあたって、怒チームのなかから誰を抜くか、という問題だが、諸々の事情からクラークに決定。諸々の内訳はつぎのとおり。

①クラークは、ゲージが無いと戦力ダウンするわりに、自分でゲージを溜める能力に欠ける（アドバンスト時）。その ため3番目にくることが多いのだが、そうするとレオナ、ラルフが自由にゲージを使えない（レオナ、ラルフ共に、ゲージが無くても闘えるのだが、あると大幅に戦力UPする）。しかしエキストラにすると、レオナ、ラルフの戦力が落ちる。

②上記のことを踏まえた上で、アドバンスト時のレオナ、ラルフと、エキストラ時のクラークを比較した場合、明らかにレオナ、ラルフのほうがいろんな意味で魅力的。

③ビリーは、特にゲージには頼らないので、ほかのメンバーのためのゲージ溜め役ができる。また小・中ジャンプを使った攻撃がなかなか強力。ついでにレバー前入れ小P等を使ってアクティブに動かしていきたいと考えているので、今回はアドバンストが望ましい。

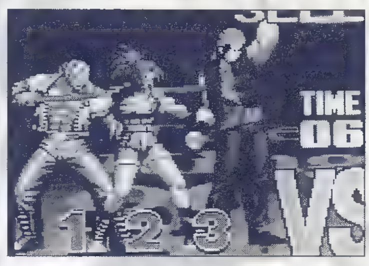
④アドバンストで行くと仮定すると、アドバンスト時に持ち味を出せるレオナ、ラルフはいいのだが、クラークはいまいち。ここに、クラークの代わりとしてビリーを入れると、ゲージ溜めの問題も解決して一件落着。

以上のようなわけで、クラーク→ビリーということに相成った。

ゲージ優先で順番を決定

一生懸命溜めたゲージを、最後に陣取って使うクラークがいなくなり、代わりにゲージを溜めてくれるビリーが加わったことで、いままで自給自足だったレオナ、ラルフが控えに回れるようになった。そういうことで、ビリーには先陣を切ってもらうことにする。

次はレオナ。次いでラルフ。ここは純正怒チームのときと同じ。レオナのあとにラルフ（クラーク）をもってくると、レオナが負けたときに自動でゲージが1個追加されるのだ。



順番はこれね。ゲージ効率がいい。

勝敗はビリーが握っている!?

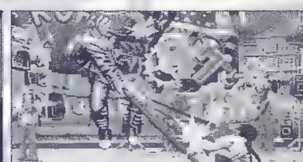
先頭バッターのビリーの任務はすでに明らかだ。「ゲージを溜める」

これが最優先事項。アドバンストゆえに、小・中ジャンプでの攻撃が結構いけてるのだが、ビリーは柔らかいのでごり押しは控える。ただし手数は多めにして、ゲージを少しでも稼ごう。手堅くいきすぎると全然ゲージが溜まらないぞ。

おもに使っていくといいのは、離れているときは「攻撃↓前方大ジャンプ大P」、「防御〝バックジャンプ大P」。スタート時くらいの接近戦状態では、「攻撃→中ジャンプ大K」、「防御→垂直ジャンプ小P or垂直ジャンプ大P」で入り、ジャンプ攻撃を触れさせることができたら、「屈み大P↓レバー前入れ小P（計3段）」で固めていこう。

スタート時よりも少し離れたら、対空技の強くない相手になら強襲飛翔棍で襲いかかるのもいい。強襲飛翔棍のあとは、屈み大Pが割り込まれなくていい感じだ。

近距離時の垂直小ジャンプ大Pは強力な中段攻撃（しゃがみガード不可）なので、これもどんどん使っていこう。



ビリーも実は中段野郎。しゃがみガード安定はさせねえ！

中段の嵐と超必で勝負せよ！

2番手レオナは、ビリーがゲージを残してくれたかどうかで狙いがかわる。

ゲージストックがあれば、積極的に超必を狙いにいき、普通の必殺技などはまったく使わないつもりでいく。理由は、超必は3つともコマンド技なのに対し、通常必殺技は溜め技だからだ。レオナのウリである「スピードと中段攻撃」で一気に攻めかかるには、溜め技は邪魔でしかない。

一番の狙いは「垂直小ジャンプ大K→キャンセルVスラッシャー」。次点で「近立ち大K→キャンセルリボルスパーク」だ。Vスラッシャーは、中ジャンプ大Pや屈み小Kのあとすぐ、リボルスパークは前転後や、相手の前転を投げようとして近立ち大K（2段の膝蹴り）が出たとき狙おう。



上下揺さぶりのプロといえばこの人。ここからVスラね。

ゲージストックが無いときは、垂直ジャンプ大Pや屈み小K連打、遠距離時のボルテックランチャー等で少しずつ溜めていこう。それでも基本である下段攻撃と垂直小ジャンプによる中段攻撃の揺さぶりは多めにしていくといい。

マックス状態でブッ放せ！

レオナの次なので、どんなことがあろうと必ず1つはゲージストックがあるラルフ。

このチームでのラルフの役目はただひとつ。ゲージがある限りパワー爆発して、常にマックス状態で闘い、もとより高い攻撃力にさらに磨きをかけて「相打ちでもいいので大技を当てていく」。遠距離ならば立ち大P、少し近くなったら屈み大P。これに加えてダッシュ→コマンド投げと前転・コマンド投げを混ぜていけばいいだろう。

垂直小ジャンプ大K→Vスラッシャー入力のコツ

これは、ひとつのコマンドとして覚えてしまおう。

はじめに⬇にレバーを入れ、次で⬆に「ちょん」と入れて小ジャンプする。そのあと大Kを押しつつ↗を通って⬅でレバーを止めればいい。大Kのあとは、指を置き換えるようにして大Pボタンを押しっぱなしにしておこう。⬇⬆のあとは、レバーを前から後ろまでグリッと回してもいい。多少の練習はいると思うが、たったこれだけで昇り大K↓Vスラッシャーができるぞ。

次号予告：次号、いよいよあのEDが⁉攻略情報も満載!!

RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

—闘いの先に—

第1話

ゲーメスト200号記念特別企画
〃真〃連載開始!!

そこに「男」はたたずんでいたという

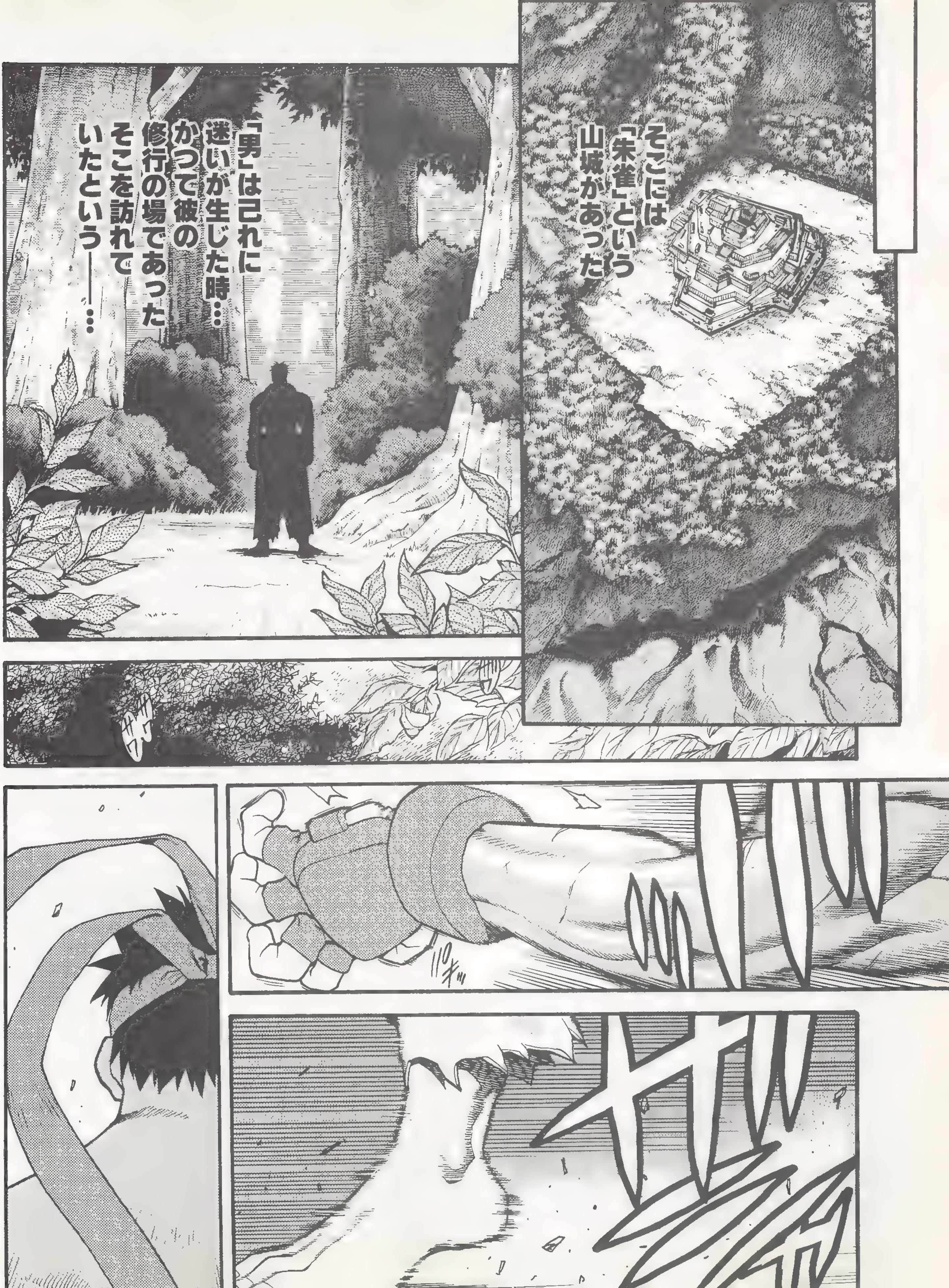
〃真の格闘家〃とは何か。
その答えがここにある!!



中平正彦




雄々しく…
悠然と
「男」はいつまでも
そこに
たたずんでいたという
――…


そこには「朱雀」という山城があった
「男」は己れに迷いが生じた時…かつて彼の修行の場であったそこを訪れていたという——…


ふッ!!!
へェ.

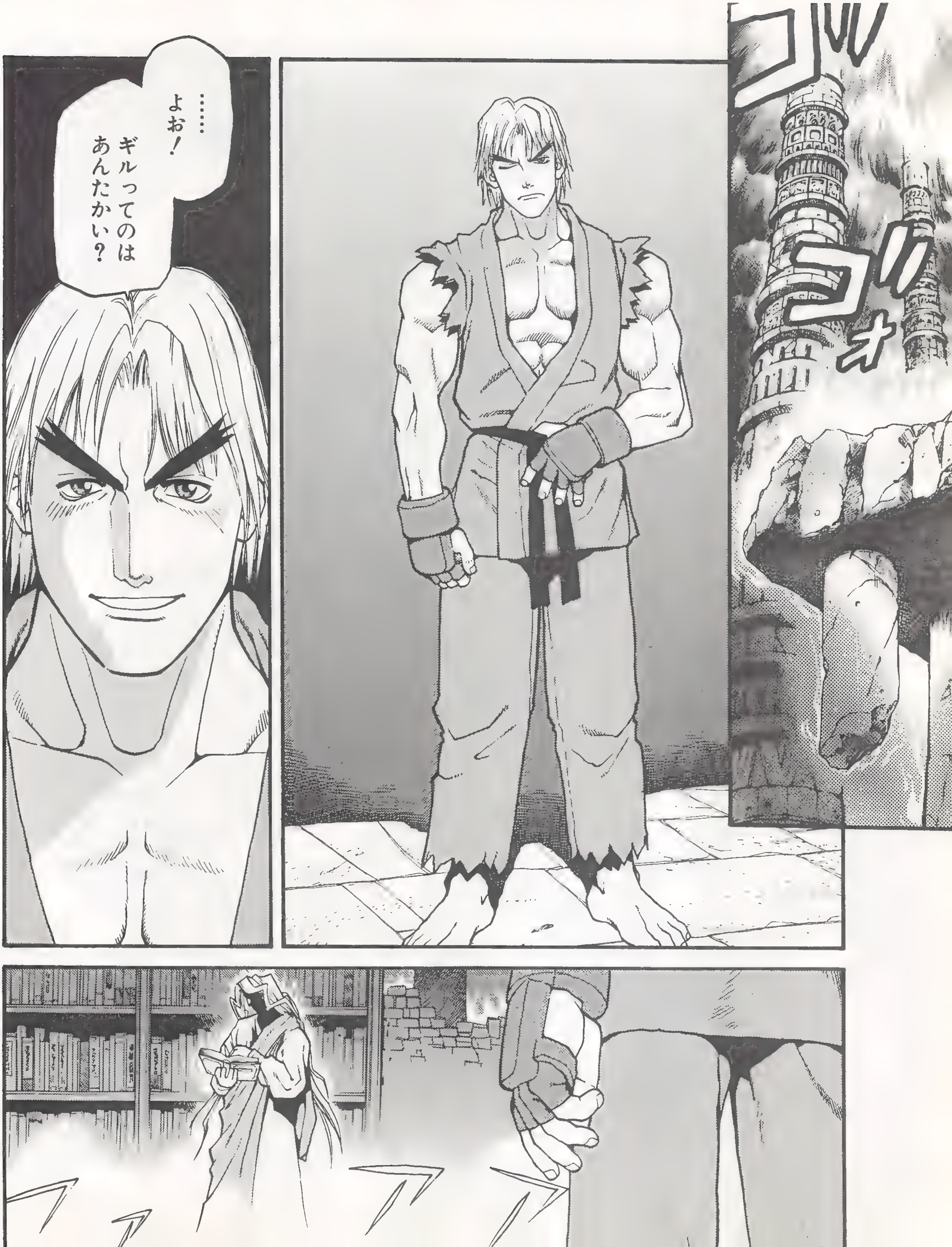

なあ
リュウ…
もう止めようぜ
バカバカしくて
やって
られないよ…
「木の葉を
一枚取ってこい…」
ただし
「地に落ちたものを
ひろってはいかん
もちろん
枝からひきちぎっても
ダメだ」
つまり
宙に舞う
木の葉を
取れってことだろ？
秋なら
ともかく今の時期
いつまで待ったって
木の葉なんか
一枚も落ちて
来やしないさ…
だいたいこれが
格闘技の修行とは
思えないよ
…それは
俺も師匠に
たずねたよ
いつの間に
……
で 師匠は
何て？
……
……


リュウよ…
待つだけでは
ダメだ
木の葉が…
まるで
自らの意志で
師匠の手に
落ちた様に…!!
フ…
心で木々の
声を感じ
語りかけるのだ
それは相手が
人であっても
同じこと
ただ拳を
ふるうのみでは
道は極められぬ



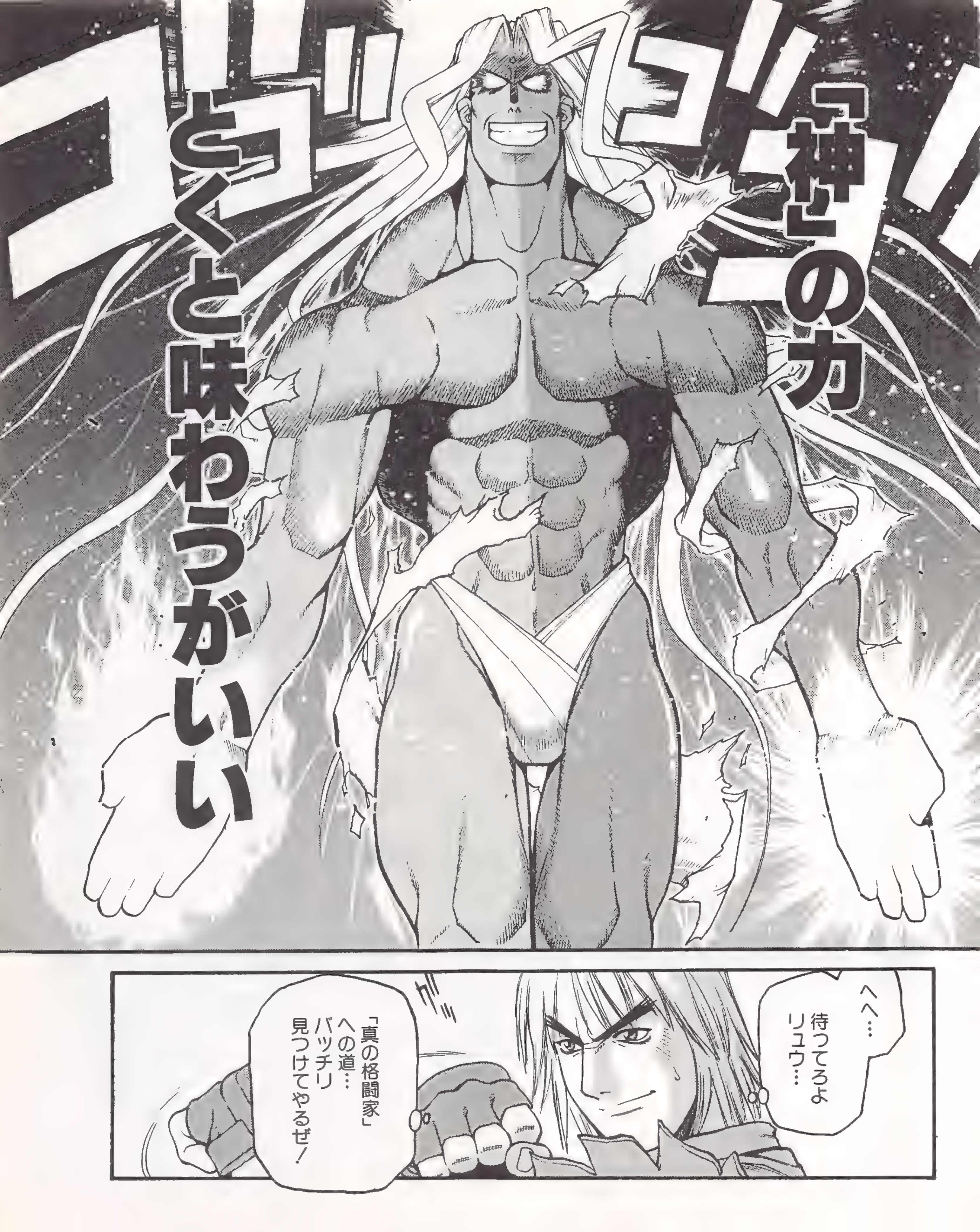
ストリートファイターZERO①〜②巻(完)好評発売中!!


お前はもう
見付け
られたのか？
ケン…!!!

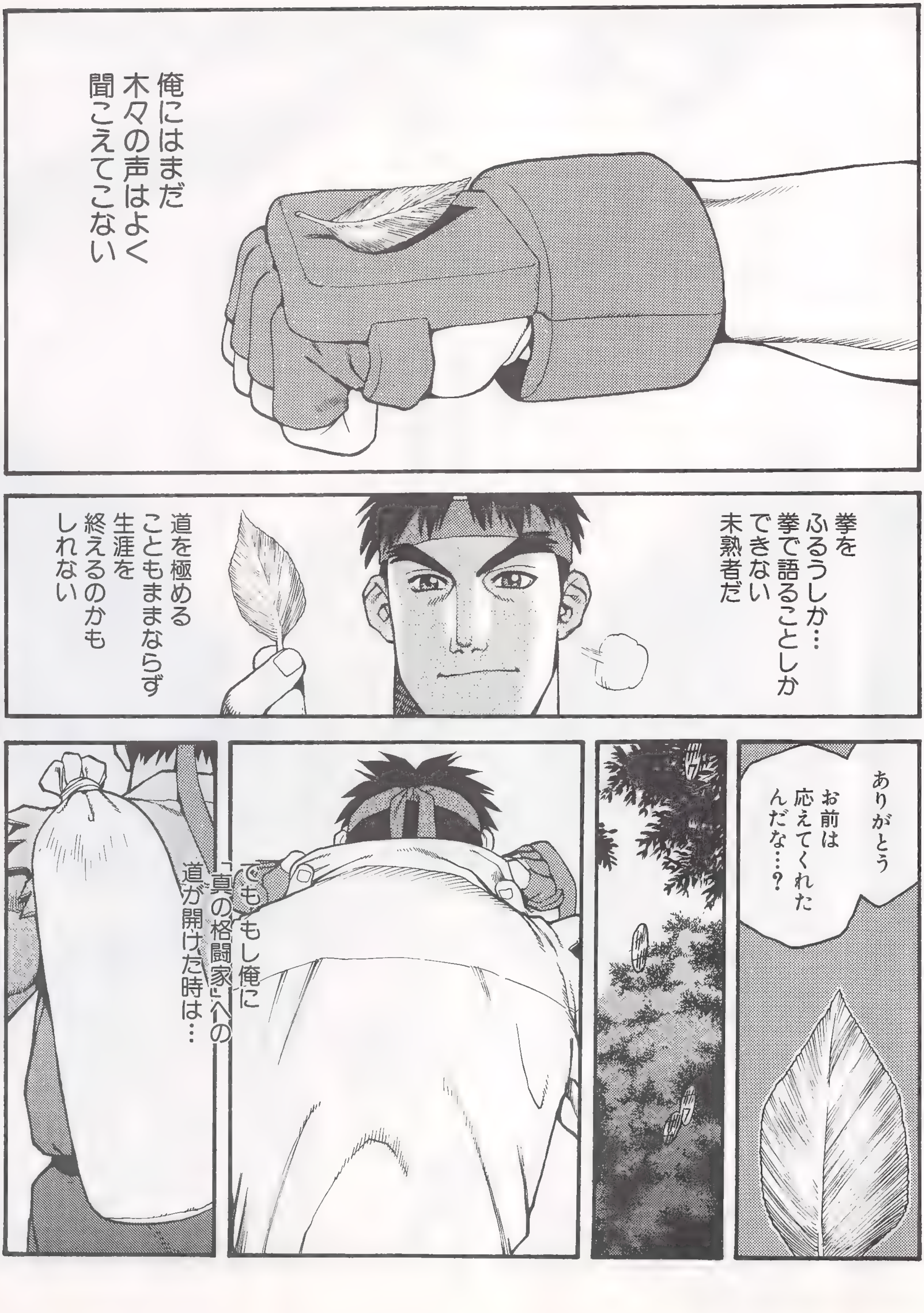

ゴッ
ゴゴォ
……よお！
ギルってのはあんたかい？


…全能とはひどくやっかいなシロモノでね
何をした所で得るものなどなにもないからだ
生まれながら全ては我が手中にあり——
また全ての結末は昨夜見た夢よりありありと目にうかぶ
まるで読み慣れた本の様だ
へへ…そいつは気の毒だな
俺に敗けるとわかってて闘わなきゃならないって訳だ
あまりほめられないジョークだな

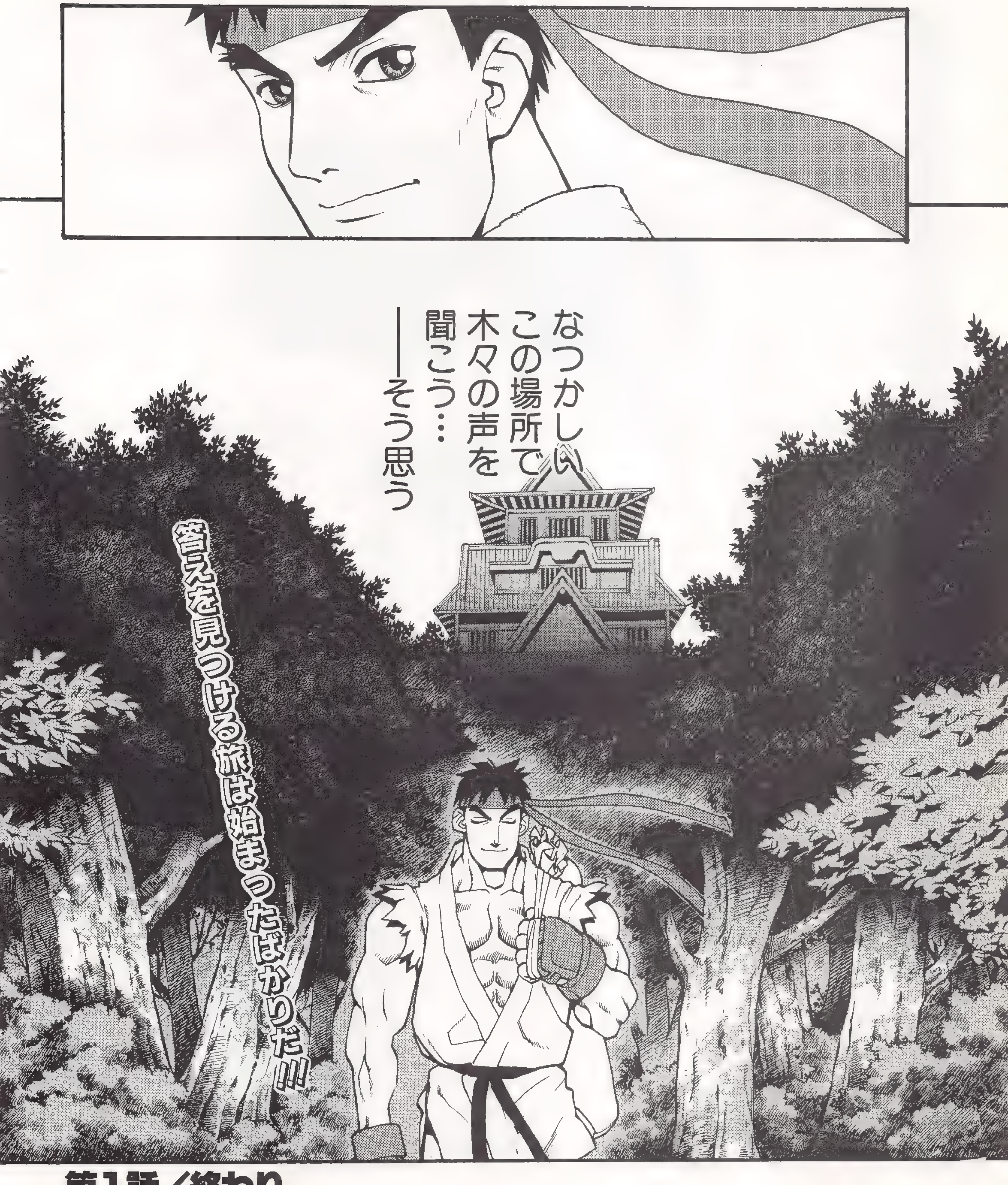

勝敗を結末だと言うならきみはここに来るべきではない
なぜか？
きみの求める結末——…
それはきみがライバルと呼ぶ者を超えた時だからだ
そうだろう？ケン・マスターズ！
…くく!!
このギルをそのためのステップに使おうとはな
きみの無鉄砲ぶりには感心するよ！
いいだろうきみの全てをかけて挑むがいい！


「神」の力
とくと味わうがいい
へへ…待ってろよリュウ…
「真の格闘家」への道…バッチリ見つけてやるぜ!


待ってろよ
リュウ
——!!!
師匠…



中平正彦先生に励おたを！コミゲ編集部「ストIII」係まで。



第1話／終わり

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。 毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レイ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- メジャータイトル 5K
- ジッピーレース 5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各20K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各18K
- ムーンパトロール 15K
- 銀河帝国の逆襲 38K

SNK
- サイコソルジャー 58K
- ファンタジー 68K
- ギャングウォーズ 5K
- ストリートスマート 5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式 10K
- メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
- ソンソン 15K
- エグゼドエグゼス 25K
- ガンスモーク 25K
- ストリートファイター 15K
- SFⅡ 5K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- アレスの翼 18K
- チキチキボーイ 20K
- 1943改 15K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K

CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ハツクン 15K
- ヴィマナ 8K
- フィグゼイド 6K
- 達人 4K
- 達人王 12K

コナミ
- グラディウス(部品H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- RF-2 (部品H付) 30K
- スーパーヘリ・コブラ (H) 5K
- 忍者 TMNT 5K
- ツタンカーム 12K
- ハイパーオリンピック 8K
- フロッガー、とおる君 各12K
- サーカスチャーリー 10K
- ローラーゲームズ 8K
- エイリアンズ 35K
- A-JAX 25K
- GX ROMボード格安0.5K～

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 6K
- スーナーバイⅡ・P-47エイシス
- 湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア
- ・エンゼルキッス(ROM)各1K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各5K
- 大相撲 5K
- チャンハフ 38K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 5K
- デスブレイド 5K
- ドラゴン忍者 7K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- スーパーバーガータイム 10K

セガ
- アッポー、ロボレス 各12K
- フリッキー 12K
- ファンタジーゾーン 15K
- ヘビーメタル 38K
- カルテット 2 16A 15K
- シャドーダンサー 5K
- ボナンザブラザース(S24) 10K
- クラックダウン S24 10K
- カロリー君vsモグラニアン 8K
- テディボーイブルース 18K
- ラフレシア、ガルディア 各15K
- アップンダウン 18K
- リンダーボーイ(H)ペンゴ(H) 各5K
- モンスターランド 12K
- 獣王記、オーライル、レッスルウォー、ベイルート、イースワット、しのび
- タイムスキャナー 各5K

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- ハイオアタック 35K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- 奇々怪界 5K
- べんべろべー 15K
- メイズオブフロット 3K
- シーファイターポセイドン 18K
- 中華大仙、フリップル 各3K
- パズニック、 5K
- バブルボブル 12K
- 黄金の城 18K

- サ、ビット 10K
- 飛鮫(F. SHARK) 5K
- 究極タイガー 5K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード、バラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎 各15K
- フォーティ ラブ 10K
- グレートソードマン 15K
- グリッドシーカー 15K
- レイフォース 12K
- アラビアンマジック 12K
- リングレイジ 10K

F-2 マザーボード用

ブリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K

※ マザー不要の場合 -3K

F2マザー 3K(入基板)

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝 1K
- バブルシンフォニー 0.5K
- エレベーターAcリターン0.5K
- パズルボブル2 0.5K
- アッカンベーダー 0.5K
- 逆鱗弾 0.5K
- 究極タイガーⅡ 0.5K
- 一色、各種格安 F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- がんばれギンくん 5K
- ソロモン 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 12K
- ガズラー 18K
- スイマー 18K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 5K
- 西部警察ろく 3K

ニチブツ
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- 五目ならべ(連珠) 3K
- ムーンエイリアン PⅡ(H) 8K
- クレージークライマー(H) 18K
- レジオン、アマテラス 各8K
- ラジカルラジアル 68K
- フリスキートム 98K

UPL
- シュトラール 5K
- ムスタング 5K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- ノバ2001 8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー 68K
- ミスターDO 雪だるま 18K
- ミスターDO (H) 3K
- Mr.Do ワイルドライド12K
- ジャンピングジャック 15K
- スナップジャック 38K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1 12K
- 〃 〃 Vol2 30K
- アサルト パネル付 25K
- ネビュラスレイ 18K
- ラリーX 18K
- ドラゴンスピリット 28K
- 未来忍者 35K
- ドラゴンバスター 18K
- グロブダー 25K
- 子育てQマイエンゼル 2K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 25K
- コスモギャングビデオ 8K
- スカイキッド 28K
- スカイキッド DX 48K
- ホッピングマッピー 58K
- イシターの復活 48K
- フォゾン 38K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューマンアスレチック 10K
- スーパーパックマン 25K
- ゼビウス、ディグダグ 各5K
- ギャラガ 3K
- パックギャル(ミスパック) 8K
- パックマン(H) 8K
- ハングリーマン 8K
- ボバイパックマン 8K
- タンクバタリアン (H) 8K
- SI ROMキット 各5K
- デンジャラスシード、リールドコート、ピストル大名、リースタ、

大型機・他 その他
- クラッシュローラー 12K
- エクイテス 28K
- タイタン 25K
- ナンバークラッシュ 25K
- サファリーラリー 80K
- タイムアタッカ(ブロック) 15K
- ジャンピューター 8K
- ミサイルコマンド P付 68K
- ドンキーコング (H) 12K
- ごんたロードラッシュ 38K
- タイムトンネル 58K
- ペッタンピュー 120K
- フライボーイ 28K
- サーカス(風船割り) 80K
- ゾディアック(オルカ) 28K
- ボレンチ 28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド 28K
- ペラチャン 28K
- リバーパトロール(H) 18K
- フェニックス 10K
- ブラックホール 15K
- レッドUFO 15K
- ストリーキング 15K
- 熱走(イースタンCO. 28K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K

アイドル麻雀、ファンクラブ 麻雀物語、麻雀フライデー、ズームイン、麻雀大下さ、ねるとん紅鯨団、ミラージュ、麻雀学園、グッと仕雀、殺人事件、大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ、クラブ90、パニックスタジアム、　各2K　スーパーリアル麻雀Ⅲ3K、スーパーリアルⅣ5K、スーパーリアルⅤ 4K、着せ替え麻雀5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXT.ロム付 58KQ
- 忍者ウォーリアズ(3画面) 88KQ
- サンダーブレード (H) 8K
- アフターバーナー Ⅱ (H) 8K
- ギャラクシーフォースⅡ (H) 20KQ
- ラッドモビール or ラッドラリー 10K
- ハイパークラッシュ コナミ 28K
- サイバースレッド V21(H) 20K
- スターブレード V21(H) 18K
- エアーコンバット V21(H) 18K
- ソルバルウ V21(H) 18K
- ギャラクティックストーム 28KQ
- ナイトストライカー 38KQ

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス付 V21システム基+5V20A 電源とPC用ジョイスティック(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要(2K)→ジョイスティック(1本)2K

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご相談ください。

御注意
- Q印のPCBはCOMBO AVの標準装備で動作します。
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
- (H)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
- 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日 (祭日は営業)
営業時間 PM1:00～7:00

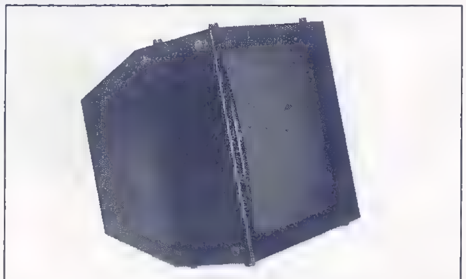
COMBO AV + M-18 RGBモニター 入門用にも最適

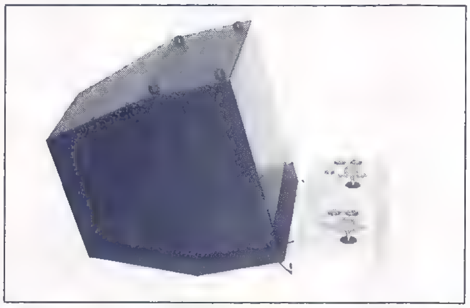
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 6カ月)
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
- ◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)





25インチもあります 中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥3,000**

満足のいく性能で安心価格



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

～第35回アミューズメントマシンショー～

業務用ビデオゲームに明るい兆しは見えるのか？

編集部座談会

●構成／石井ぜんじ

今回は東京ビッグサイトにて開催された。編集部内の意見は…？

開催日／1997.Sep.18～21
会場／東京ビッグサイト・東4,5,6ホール 25,690平米
出展社数／77社
出展小間数／1,409小間

しもでん…まず最初に、今回のショー全体の傾向に関してどう感じましたか?

ぶちけん…いつものショーと比べて、ゲームタイトル的に大きな目玉がなかった。バーチャロン　オラトリオ・タングラムがそうだろうけど、まだ開発度が低かったので。

しもでん…比較的開発度が低いものが多く出ていたけど、その点はどう?

DS-1…最近のショーの傾向ですね。完成品を見たい人はいるだろうけど、僕はシリーズものの期待作を、早めに見せてくれるのはいいと思うし、宣伝としても効果的だと思う。

ぜんじ…ゲームによって、同じ開発度が低くても、印象はゲームごとに違うと感じる。ジャンルとしては、ポリゴン格闘もので、少し変わったタイプが多かった。

しもでん…目に付いたメーカーのブースはあった?

MVP…タイトーのブースが、のれんが掛かっていて、「おおっなんだこれは?」と思わせる。お祭り風のコンセプトがはっきり感じられた。

キャサ夫…セガはタイトルごとに区切られていて、バラエティー色豊かな出展だった。まずバーチャロンやバーチャファイター3tbがあって、ちょっと横にずれてロストワールドがあり、中に入ってモーターレイドやウインターヒート、ゲットバスがあるって感じで。

技術力と企画力の勝負。AMショーアンケートの結果と反応

アンケート回収数／4,534枚：内無効数207枚
ゲーメスト号外発行総数／5,173部：計6号発行

しもでん…まず、ショーで人気投票1位となった**電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム**から聞いてみたいと思う。

SHO…開発度は30％くらいと聞いていたので、評価の対象にはならないだろうと考えていた。ところが実際にショーで見てみると、グラフィックが凄くて、バーチャロンの世界観をよりパワーUPした演出で見せていて、これは!と思った。

実際に動かしてみると、細かい部分はまだまだという感じで、開発度30％というのはうなずける。とはいえ、かなりの可能性を感じたし、開発スタッフの方もあの3倍はかっこ良くなるという話なので、期待してます。

DS-1…ゲームの操作システム面に関して、良い意味で変更が感じられたのか好印象だった。前作ではできなくてストレスを感じていた部分がほとんど解消されていて、イメージ通りの動きが可能になっている。

善之字…前作は箱庭の中で闘っている感があったけど、今回はMODEL3になった分、背景が洞窟になったり、空母の上になったりと、より臨場感が出ていると感じましたね。

SHO…ほかにも、真ん中に島があって膝まで水につかっているステージとか、ベルトコンベアがあるステージとかステージの演出が目を引いた。

しもでん…バーチャロン　オラトリオ・タングラムについては、開発度は低いが、出展されたものを見て、より期待が増したという感じのようですな。

では、2位の**私立ジャスティス学園**はどうでしたか?

K-TAN…マンガっぽいイラストで見せているキャラクターを、ポリゴンでうまく表現していると思う。ハチャメチャなゲームの雰囲気が、僕にはいい感じですね。

KAL…ツープラトン必殺技はとりあえず笑えるし、全組み合わせ分のツープラトンを見てみたい気はしますね。

MOMO…ツープラトンはとてもいいんだけど、技として同じような性能なのが少し物足りない。女性キャラが入ると、全部体力回復なのもなあ。

ハマー…僕としては、へたに調整してこぢんまりとまとまってしまったらつまらないと

座談会出席者(50音順)

●ライター
C・LAN
CHU
Dr.Ace
DS-1
FRS-N,O
GED
KAL
KMT
MIO
MVP
P・鈴木
SHO
VMT-RED
がっちん
ギィ
キャサ夫
スー
ずるずる
はまー
ぴぐ
ポポしじみ
ももやん
ワイルダーKEI
伊勢猫
石井ぜんじ
善之字元帥
田渕健康

●編集
小山内俊明
北裏裕章
霜田和人
鈴木規康
辻本圭介
二田祐樹
山下浩志

総合BEST20

順位	タイトル／メーカー	票数
1	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム／セガ	1191
2	私立ジャスティス学園／カプコン	667
3	侍魂／SNK	336
4	ポケットファイター／カプコン	266
5	ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック／カプコン	241
6	サイキックフォース2012／タイトー	179
7	ファイティング武術／コナミ	128
8	バーチャファイター3tb／セガ	95
9	Gダライアスver.2／タイトー	76
10	ゲットバス／セガ	72
11	ラピッドリバー／ナムコ	67
12	レーシングジャム／コナミ	66
-	エアガイツ(参考出展)／スクウェア／ナムコ	66
14	ストライカーズ1945II／彩京	53
15	アームドポリスバトライダー／エイティング／ライジング	47
16	モトクロスゴー！／ナムコ	46
17	ストリートファイターIII 3rd(ビデオ出展)／カプコン	44
18	ロストワールドスペシャル／セガ	43
19	ときめきメモリアル～おしえてYour Heart～シールバージョンプラス／コナミ	42
-	コットン2／サクセス	42

※この座談会は号外に掲載したように、20位までの最終結果ランキングを元に話をしている。各部門の最終結果は、今号のP.37の表組みを参照してほしい。

思う。ゲームの雰囲気からいって、豪快さを残してほしい。
ほかの格闘ゲームに比べて、細かいことなんだけど、打撃音が最高で、プレイしていて気持ちよかった。最近こういうゲームが少ないので。
ぜんじ…キャラの濃さでは、必ずプレイヤーにインパクトを与えると思う。あとはゲーム内容の面白さを煮詰めていってもらいたい。
しもでん…3位にはSNKの**侍魂**が入ってきたけど？
珈琲…サムライシリーズはみんな期待していると思うので、多少辛口になってしまうのですが…。
最初に思ったのが、動かしているキャラが今何をやっているのかがわからないということ。システムはいろいろと盛り込まれているのに、それがポリゴンでうまく表現できていないって感じですね。
ぜんじ…サムライのカッコ良さを表現しようとしている感じはするけど、ゲームの基本システムが変わっている気がする。侍魂の、ココが面白かったというゲームの部分を継承して、すんなり入っていけるゲームにしてほしいです。

アンケートの集計結果から読み取る各ゲームタイトルの行方。今後の期待と動向は…？

業者日動員数／25,250人
一般日動員数／10,506人
前回比率／33%アップ

しもでん…4位は**ポケットファイター**。これはもうゲームセンターに出回り始めたゲームだけど、やってみてどう思ったか聞いてみたいな。
ギィ…ゲームシステム的に新しいし、わかってくると対戦していてかなり面白い。でも、あの見た目だからこそやる人もいるけど、どうせ殴り合うだけのゲームだと思う人もいるみたい。
パイロン…僕が見た感じでは、対戦したいというよりは、キャラクターの動きのバリエーションを見て楽しんでいる人が多かった。
K-TAN…まじめに闘うと、ハードな対戦内容になるよね。
珈琲…いろいろな点で新しく、格闘ゲームのバリエーションを広げる意味では良かったと思う。
しもでん…じゃあ、次は**ストIIIセカンドインパクト**にいってみようか。
善之字…キャラクターから入るというより、シビアな闘いを狙っているゲームという印象を持ってます。新キャラも、世界観からじゃなくて、こういうファイトスタイルをしてほしいという提示が感じられます。
SHO…新キャラクターには正直言って弱さを感じたけど、ショー会場ではみんな新キャラを使っていた。ストIII人口の思った以上の広さを感じた。
しもでん…ゲーム内容はどの程度変わっているわけ？
善之字…各キャラで新しいことができるようになっているのがいい。シリーズものは良かったことをできなくしてバランス調整されていることが多いけど、その点セカンドインパクトは代わりにほかのひどいことができる（笑）という感じです。
N・O…リュウの小足払いが連打できるのが、ちょっと昔に逆行してしまった感じ。ストIIIならではの小技の使い分けとかがあったのに、そこはもっと独自路線でいってもよかったかな…と。
しもでん…では次は**サイキックフォース2012**。
伊勢猫…見た目は、基本の画面構成が同じなので、そんなに印象は変わらないと思う。グラフィック的には、かなり進歩しているのがわかる人もいると思うんだけど。
ハマー…僕は前作のサイキックは、キャラのグラフィックが今ひとつだったけど、今回はかなり良くなったのでそれだけでやってみようという気になりますね。
しもでん…アンケートを見ると、女性が多かったね。女性7割という感じで。
ぜんじ…キャラクターで盛り上がる人もいるけど、逆にひいちゃう人もいるかも。
ACE…別に僕はキャラゲーと言えるなら、キャラゲーとしてあればいいと思う。その評価を前向きに捉えて、固定プレイヤー層を少しずつ広げていけばいいでしょう。
ももやん…サイキック2012から新しく入る人は多くな

ると思うけど、前作をやってなくて遊べるものなの?

ギィ…前やっている人と腕の差はつきそうだけど、わかりにくいというシステムではないと思う。

KMT…ゲームシステムの基本は変わっていないけど、新しいダッシュ方法などより自由にできることが増えていて、個人的にかなり期待してます。

しもでん…ふむふむ、じゃあ、**ファイティング武術**はどう?

MVP…画面全体を見ると、グラフィックはかなりきれいで期待させられる。実際に動かして見ると、技や動きのモーションに軽さを感じてしまう。

ぶちけん…このゲームはプレイ時間で技のスピードが上がっていくわけだけど、取材でスピードが速いバージョンをやらせてもらったら、かなり面白く感じた。スピードだけでこれだけ変わるのか?という感じ。

ハマー…軽い感じがするっていうのは、吹っ飛びやジャンプのスピードが大きく関係していると思う。そこが速くなれば、かなり面白くなるんじゃないかとは想像がつく。

SHO…正統派のポリゴン格闘ゲームだけに、独自のウリがややわかりにくいね。

CHU…武術ゲージを使った技にも、もっと派手さがほしいな。

N・O…気になる点はあるにしても、十分遊べる可能性があると僕は思いますね。全体としては、まとまっていると思います。

ぜんじ…人気が出るかどうかはこれからだけど、鉄拳やバーチャのシリーズと同じスタートラインに立てたと思う。それだけでも、評価には値するんじゃないかな。

今回のアンケート回収率はかなり低く、下位の票数はどんぐりの背比べだった…。そんな中、気になるモノも…。

号外改訂回数／15回（計21バージョン）

しもでん…じゃぁ、ここいらからはBEST20の中から、票数100票以下のランキングしたタイトルを聞いてみたい。その中でも、ちょっと気になったタイトルはある?

●ゲットバス

SHO…前にあったスポーツフィッシングは実写だったんで限界があったけど、ゲットバスはモデル3でCGにしてあって、水面下の魚の動きが実際には見えない視点で見えるのがいい。

また、竿が固定ではなく、いろいろ動かせるのがいい。

しもでん…でも、このバス、腹すかせすぎじゃないの?（笑）

善之字…かかってから釣るまでのプロセスを楽しむゲームと言っていいでしょうね。

SHO…思いっきりリールを巻くと、糸が切れちゃったりするのが釣りっぽい。

ぜんじ…糸が切れそうなのが、ゲージでわかりやすく示されるのはゲームらしさがある。

C・LAN…中には全然わからなくて、リールを逆に巻いている人もいた。そんな場合でも、逆回しにしていますというメッセージが出ていたのが印象的。あまりやりこむという雰囲気じゃないけど、楽しく遊べそう。

●エアガイツ

伊勢猫…まず言っておきたいのが、開発度15%だったということ。キャラクターも描き変わるらしいというし、完成品はショーで見たものとまったく別物だろうから今の段階では、評価するというよりは全体の感じを見るといったところかな?

ただ、操作系で主軸になる部分は残るらしい。あれだけのスピードで自由自在に走り回れるだけでも、他のゲームにはない爽快感が十分にあると思いますね。

ぜんじ…現バージョンだと操作が最初になじみにくかったり、飛び道具の返し方がわからないのが目についたね。

伊勢猫…そのあたりはいろいろ意見を吸い上げつつ、本物をつくっていくと思いますよ。今回のショーでは、「こういう形のものを作っていく」といった方向性を提示したという形でしょう。

●ロストワールドスペシャル

しもでん…1時間も並んでプレイしたというキャサ夫、どうだった?

キャサ夫…規模の大きさからいっても、ゲームというよりアトラクションですね。シートが360度回転するし、モニターは80インチでスピーカーも4つ付いているし。

だからやっぱり迫力もハンパじゃなくて、ダメージを受けると風がゴーッと吹いてきたりで凄かったですよ。残念なのは、ジョイポリスなどの大型店舗にしか置かれないらしいといったところですね。

●ストライカーズ1945II

KMT…今までの彩京のシューティングは、悪くとれば弾が速くて初心者に厳しいイメージがあった。しかしこのゲームでは、最近はやりの遅い弾が多かったり、速い弾も画面の下のほうにくると減速したりで、初心者にも楽しめるんじゃないかと思います。

善之字…一見地味だけど、作りこんであってシューティングの最高峰のひとつの形かなという気がします。

KMT…機体は6体いるんだけど、それぞれ個性があり、強い弱いにかかわらずやりこみたくなりますね。

●アームドポリスバトライダー

KAL…やわらかめのザコがどんどん出てきて、バリバリ撃ててパッと見は爽快感が高い。ただ、あまりに派手すぎて、バリバリ撃てるために機体ごとの差がわかりづらい気がする。

MOMO…僕は単純に1ゲームで3機違ったものが使えて、楽しいなと思った。格闘ゲームと違って、ボタンを押していればとりあえず遊べるし。

MVP…シューティングのKOFというような感じだよね。完成までにはまだ長いようなので、ライジングファンは要チェック!ってところかな。

しもでん…号外にランキングされたタイトルはこんな感じかな。ランキング外タイトルのこととか言いたいこともあると思うので、最後に君らライターのイチ押しタイトルを聞いて締めにしようか?お疲れさま。

一同…う～っす。

ライターのコメントは次のページに表組みとしてまとめた。ちょっと見づらいかもしれないが、ライターの本音を読みとってもらいたい。

ライター	一押し	二押し	その他　番外、期待
DS-1	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	ポケットファイター	きらめきスターロード～イントロ倶楽部～
	操作性とグラフィックが大幅によくなった。	いろいろなシステムがもりこまれているのがいい。	イントロクイズ自体より、むしろキャラを育てていく「育てゲー」感覚がよい。
VMT-RED	サイキックフォース2012	ストライカーズ1945II	ストリートファイターIII　2ndインパクト
	ゲーム性もかなり進化するはず。内容に期待大。	タイムボカンシリーズみたいなものだからこのシリーズはずっとこれでよい。	まともな2D格闘。内容で勝負してるのがGOOD。
ボボしじみ	私立ジャスティス学園	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	エアガイツ（参考出展　開発進行度15%）
	操作感が爽快で、単純に気持ちいい。	前作のシステムを引き継ぎつつ、新システムも奥深そうで魅力的、そしてカッコイイ。	すべてが新しく、過去のモンを当てハメることがバカらしい作品にまとまりそうなので…
ギィ	ポケットファイター	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	サイキックフォース2012
	実は奥が深い。じっくり楽しめる。	グラフィックも最高！期待度大。	「わかってらっしゃる」新システムがマル。グラフィックもキレイ。
伊勢猫	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	エアガイツ（参考出展　開発進行度15%）	サイキックフォース2012
	29.8%でこれなら…。	操作、システム、全体の感じがいい。期待大！	ウルフ（？）ボードですごい!!前作で不満だった部分が変わった。
KAL	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	サイキックフォース2012	エアガイツ（参考出展　開発進行度15%）
	前作で嫌だった点がそれなりによくなっているようなので（説明しだすと長い。爽快感とか見た目とか）。	前作のよい点はそのままに、弱点がグラフィックのパワーアップで克服されているようなので、確実にユーザーが増えそう。	新しいもの好きなので。かなりの期待点が入ってる。
がっちん	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	私立ジャスティス学園	↓※スー／番外　アロマ倶楽部
	とりあえず安定かな。やや不満はあるが期待を込めてイチ押し。	インパクトが強く好感度。気持ちよく遊べそう。	着眼点、筐体の作りがスバラシイ。
スー	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	エアガイツ（参考出展　開発進行度15%）	私立ジャスティス学園
	順当。3倍よくなるのか気になる。	ひさびさのシステムの骨組みがいい。	素直に楽しめる。
SHO	ゲットバス	私立ジャスティス学園	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
	釣りが好きな人ならハマるでしょう。	気持ちがいい。	安定しておもしろそう。
善之字元帥	ストライカーズ1945II	ストリートファイターIII　2ndインパクト	
	ゲームの作りに妥協が感じられない。丁寧に作りこまれている。	マニアックな調整に好感が持てる。2D界最高の動きには脱帽。	
田渕健康	サイキックフォース2012	プチカラット	ショックトルーパーズ
	今後に。	萌え。	超萌え。
MVP	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	エアガイツ（参考出展　開発進行度15%）	ショックトルーパーズ
	おもしろそうになってほしい。期待度含む。自由度高そう。ほこりっぽいとなおよし。配色かえろ!!	おもしろくなってほしい。期待度含む。今は何も言えないが自由度高そう。コケないでほしい。	超期待したいね。がんばって作ってほしい。展開をもっといろいろほしいね。
キャサ夫	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	ストライカーズ1945II	ウインターヒート
	期待度が大きすぎる！	昔っぽいシューティング。	遊ぶにはわかりやすい。
はまー	私立ジャスティス学園	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	花組対戦コラムス
	とりあえずハイテンションで遊べそう。		ブロックの付きが速くてヤな感じ。
ワイルダーKEI	私立ジャスティス学園	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	きらめきスターロード～イントロ倶楽部～
	キャラのこさがいい。	機体がカッコいいぞ。	ヘビーメタル・ハードロックがあればいいのに…しかも洋楽だ。
GED	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	ストリートファイターIII　2ndインパクト	私立ジャスティス学園
FRS-N,O	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	エアガイツ（参考出展　開発進行度15%）	私立ジャスティス学園
	100%が楽しみですぅ（仕事ヌキで遊びます!!）	100%が楽しみですぅ（仕事ヌキで遊びます!!）	
ずるずる	モトクロスゴー！	ゲットバス	ストライカーズ1945II
	単純に「これ！やりこみしてえ！」と思えたから…ダメ？	新しいモノに触手が…イロモノ的だけどいいよね！	なんとなくいいって感じ。連射しなくてもいいし（カン違い強しかな）。
CHU	エアガイツ（参考出展　開発進行度15%）	私立ジャスティス学園	↑※ずるずる／レーシングジャム
	爽快感がよい。自由度が高くてよい。他のキャラに期待。	キャラがよい。エリアル（？）がもう少しなんとかなればイチ押し。	とにかくゲームにしてほしい。つらさが表にでないようなゲームにね！
ぴぐ	私立ジャスティス学園	侍魂	ラピッドリバー
	ウワサとフンイキによると、けっこー派手でソーカイらしいので期待したいかな。	評判は悪いケド、これからなんとかしてほしーなぁ、ってな期待もちょっぴりこめて。	池袋、渋谷、六本木とかにおけば、けっこーインカムは稼げると思うし。
MIO		↑※ぴぐ／コメントしておいてなんですが、ショーには行ってません。ごめんなさい。	私立ジャスティス学園
	ありません…		ゲーム性はともかく、あの雰囲気は私はスキだ。
P・鈴木	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	私立ジャスティス学園	スタアオーディション
	1人勝ち。ライブモニターだけ見て票を入れた人が多そう。他の格ゲーは対戦できずに終わりそう。	1人用でなら1番遊べる。	新しい試みは楽しいやはりナムコ。
C・LAN		エアガイツ（参考出展　開発進行度15%）	ゲットバス
	なし	まだ全然できていないが、とにかくキャラがよく動くので、これからの可能性に期待。動かしているだけでも楽しかった。	「釣りに行きたいなぁ」と思わせる。違う魚（バス以外）もいればなおよし。
Dr.Ace	ふんわりポケモン	サイキックフォース2012	プチカラット
	ベット数で確率が上がるのは○。使い回しのプライズにしては出来が○。	今後楽しみたいタイトルですね。	誰でも遊べそう。とっつきも○。一般人化した自分からすればこれって感じ。
KMT	ストライカーズ1945II	サイキックフォース2012	※↑Dr.Ace／アシュラブレード
	腰をすえてやりこめる。完成度が高い。	見た目がよくなった。よりキャラを自由に動かせるようになった。	いにしえのヴァルキリーをホーフツさせる作品。今後に期待しても悪くはなかろう。
ももやん	私立ジャスティス学園	アームドポリスバトライダー	エアガイツ、ビートマニア、レーシングジャム
	演出、ノリはイイ感じ。だが、今のままではすぐに飽きそう。合体技は演出が違うだけ、2人目を選ぶ理由もとくにない、など。	B級のシューターにしてみれば、並以上のシューティングではないでしょうか。3人組チームも、KOFみたいで楽しめる。	レーシングジャムはレースゲームとして作ってくれることを期待したい。
石井ぜんじ	私立ジャスティス学園	ストライカーズ1945II	サイキックフォース2012
	新シリーズ注目。	もっとも遊べる。	ファンには見逃せないところ。

[redacted] # TAMAYA特選おすすめセット！

ヴァンパイアセイヴァー2／ヴァンパイアハンター2、新登場！！

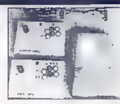
（中古の表示がない限り商品は全て新品です。）

ヴァンパイアハンター2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアハンター2（PCB）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥266,000**

初回¥26,112	初回¥15,444	初回¥10,556
¥25,000×11回	¥13,600×23回	¥ 9,700×35回

ヴァンパイアハンター2 シグマセット

ヴァンパイアハンター2（PCB）
AV5000×1／≧8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥286,000**

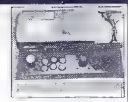
初回¥27,852	初回¥14,824	初回¥12,376
¥26,900×11回	¥14,700×23回	¥10,400×35回

ヴァンパイアハンター2 ボードマスターセット

ヴァンパイアハンター2（PCB）
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥276,000**

初回¥26,432	初回¥16,284	初回¥13,216
¥26,000×11回	¥14,100×23回	¥10,000×35回

ヴァンパイアハンター2 ベガJRセット

ヴァンパイアハンター2（PCB）
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥260,000**

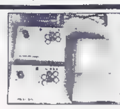
初回¥24,820	初回¥14,940	初回¥ 9,660
¥24,500×11回	¥13,300×23回	¥ 9,500×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアセイヴァー2(PCB)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥262,000**

初回¥24,884	初回¥15,100	初回¥12,292
¥24,700×11回	¥13,400×23回	¥ 9,500×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 シグマセット

ヴァンパイアセイヴァー2(PCB)
AV5000×1／≧8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥282,000**

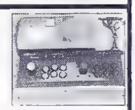
初回¥26,624	初回¥14,488	初回¥10,012
¥26,600×11回	¥14,500×23回	¥10,300×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ボードマスターセット

ヴァンパイアセイヴァー2(PCB)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥272,000**

初回¥26,304	初回¥15,940	初回¥11,452
¥25,400×11回	¥13,900×23回	¥ 9,900×35回

ヴァンパイアセイヴァー2 ベガJRセット

ヴァンパイアセイヴァー2(PCB)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥256,000**

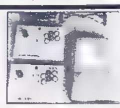
初回¥24,692	初回¥14,604	初回¥11,394
¥24,100×11回	¥13,100×23回	¥ 9,300×35回

ポケットファイター ベガJR DXセット

ポケットファイター
ベガJR DX
ハーネス

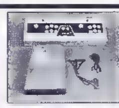
通販特価(送料・税込) **¥266,000**

初回¥26,112	初回¥15,444	初回¥10,556
¥25,000×11回	¥13,600×23回	¥ 9,700×35回

ポケットファイター シグマセット

ポケットファイター
AV5000×1／8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

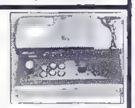
通販特価(送料・税込) **¥286,000**

初回¥27,852	初回¥14,824	初回¥12,376
¥26,900×11回	¥14,700×23回	¥10,400×35回

ポケットファイター ボードマスターセット

ポケットファイター
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥276,000**

初回¥26,432	初回¥16,284	初回¥13,216
¥26,000×11回	¥14,100×23回	¥10,000×35回

ポケットファイター ベガJRセット

ポケットファイター
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥260,000**

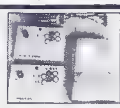
初回¥24,820	初回¥14,940	初回¥ 9,660
¥24,500×11回	¥13,300×23回	¥ 9,500×35回

ヴァンパイアセイヴァー+セイヴァー2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアセイヴァー2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥308,000**

初回¥29,656	初回¥16,672	初回¥13,328
¥29,000×11回	¥15,800×23回	¥11,200×35回

ヴァンパイアセイヴァー+セイヴァー2 シグマセット

ヴァンパイアセイヴァー2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
AV5000×1／≧8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) **¥328,000**

初回¥31,396	初回¥18,352	初回¥15,148
¥30,900×11回	¥16,800×23回	¥11,900×35回

ヴァンパイアセイヴァー+セイヴァー2 ボードマスターセット

ヴァンパイアセイヴァー2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥318,000**

初回¥31,076	初回¥17,512	初回¥12,488
¥29,900×11回	¥16,300×23回	¥11,600×35回

ヴァンパイアセイヴァー+セイヴァー2 ベガJRセット

ヴァンパイアセイヴァー2（PCB）
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥302,000**

初回¥29,464	初回¥16,168	初回¥12,432
¥28,400×11回	¥15,500×23回	¥11,000×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥28,800

通販特価(代引、送料、税込)
¥26,000
ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価(送料・税込) **¥18,800**
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(電波新聞社製) ¥7,000
（3チャンネルセレクター コード付）

21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

ブラストシティ/アストロ底ケース	¥7,500	ビデオコンバーター	¥10,000
〃 2L12Bパネル	¥13,500	12色リボンコード(1m)	¥200
レバーLS32	¥1,500	24¢SW	¥150
30¢ボタンSW	¥150	56PJコネクター	¥550
レギュレイター	¥5,500	圧着端子	¥20~
		光センサーレバー	¥3,000
		レバー(サンワ製)	¥1,700
		連射基板	¥5,500
		東映製モニター(25インチ)	¥65,000

バーチャファイター3tb

■ブラストシティ組み込み
¥598,000
■バーサスシティ組み込み
¥718,000

■バーチャファイター3tb
／PCB(ハーネス付) ¥428,000
／ロム ¥188,000


ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV-21SP1)
21P用アダプター ¥5,000

■プレステーション用	¥56,000
通販特価	¥48,000
■プレステ+サターン用	¥65,600
通販特価	¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用	¥65,600
通販特価	¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付	¥64,000
通販特価	¥55,800

今回のお買得

D&D2シャドーオーバーミスタラ(ロム)	25,000
ストZERO2α（ロム）	28,000
パワードギア（ロム）	15,000
ソニックザファイターズ（ハーネス付）	88,000
ヴァンパイアセイヴァー（ロム）	35,000
GダライアスVerⅡ（新品）	158,000
ゼビウス3D／G	25,000
レイストーム	25,000
カプコン	
エイリアンVSプレデター（ロム）	28,000
X-MENVSストリートファイター（ロム）	58,000
サイドアーム	8,000
サイバーボッツ（ロム）	15,000
ストリートファイターⅢ	55,000
D&D（ロム）	8,000
ナムコ	
コズモギャングザパズル	3,000
子育てクイズマイエンジェル	15,000
スーパーワールドコート	5,000
スーパーワースタ93	3,000
スーパーワースタ95	5,000
タンクフォース	18,000
ダンクマニア	25,000
鉄拳2（B）	48,000
ナムコクラシックVol.Ⅰ	25,000
ナムコクラシックVol.Ⅱ	45,000
マッハブレイカーズ	28,000
コナミ	
クォース	3,000
ザ・ハスラー	5,000
進め対戦ぱずるだま	18,000
スラムダンク	15,000
対戦ぱずるだま	18,000
ツインビーヤッホー！	18,000
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	25,000
ポリネットウォーリアース（PCB）	28,000
セガ	
バーチャファイター2.1	35,000
コラムス	3,000
ソニックザファイターズ（ロム）	10,000
ダイナマイトベースボール（ロム）	10,000
デカスリート	78,000
バーチャファイター2（ロム）	5,000
バーニングライバル	12,000
ファイティングバイパーズ（ロム）	10,000
タイトー	
アルカノイドリターンズ（ロム）	18,000
インベーダーDX	5,000
エレベーターアクションR（ロム）	5,000
サイキックフォース	25,000
パニックロード	5,000
フェニックス	8,000
バンプレスト	
SDガンダム（サイコサラマンダー）	3,000
スーパースラムス	12,000
ドラゴンボールZ2	18,000
マジンガーZ	15,000
その他	
KOF96	8,000
グラディア（ロム）	5,000
サムスピ天草降臨	5,000
四川雀Ⅱ	3,000
聖戦エアマテラス	8,000
戦国ブレード	28,000
デスブレイド	8,000
新製品	
ヴァンパイアハンター2（ロム）	126,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ロム）	122,000
ポケットファイター（ロム）	126,000
バーチャファイター3tb（ロム）	188,000

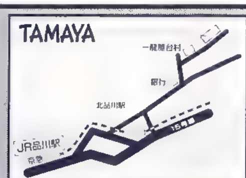
TAMAYAメンバーズカード 募集中！

ズバリお得です！
☆消費税5%がまるまる還元！
☆入会金・年会費、無料　☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10　営業時間:平日AM9:30～PM6:30
日・祝日 休み
振り込み先：第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824（株）玉屋商品センター

★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。



東京ガリバー通信

第49号

BANPRESTO

ここはいったい…？目覚めるとそこは松戸の地、東京ガリバーであった。どうやら小人たちの生け贄に捧げられたらしい…。

東京ガリバー松戸店イベント

1F	10/24～26	UFOキャッチャー大福引き大会'97ACT.6
2F	10/25～26	メダル落として一攫千金
5F	10/26	ポケモンクイズ大会
5F	11/2	ポケモンビンゴ大会

とりあえず圧倒される松戸店！

東京ガリバーを最後に訪れたのはいつのことだろう…。おっと、これは前回冒頭で使われてしまっている。…でも、実際そうなんだから仕方がない。しかし、久しぶりとはいえビル全体がずいぶんな変わりようである。風の噂で聞いてはいたがカラオケ、お化け屋敷などがビル中をひしめいている。すでに一大レジャー施設と化している、それが今の東京ガリバーであった。

今月も数々のイベントが！

松戸店に足を踏み入れた私をやさしく迎え入れてくれた…って、これも前回と一緒だなぁ。

…まあ気を取り直して、今月もガリバーはイベント企画が盛りだくさんなのです。先月に続いて今月も「キャッチャー福引き」があります。キャッチャーの中の福引き券がついている人形をゲットすると、カウンターで福引き機をカラカラ回せてしまう。2Fメダルコーナーのイベントでも、プッシャー（メダル落とし機）でゴールドメダルと落としゲットすれば同じように福引きができるんだ。どちらも豪華賞品が用意されているので見逃さないように！

一度は訪れるべし！

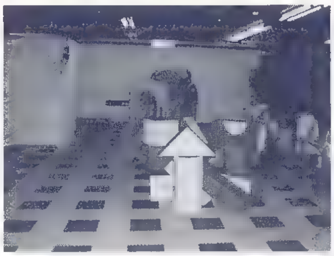
とにかく松戸ガリバーは品揃えが豊富であること。クレーンゲームはもとより、ポスターマシンが11台あるなど、ちょっと他ではありえないことである。5Fには、今人気のポケモンコーナーも用意されてたり、10才までが遊べるチビッコ広場なんてのもあって、テレビゲームでまだ遊べないようなお子さま連れでも十分楽しめるようになっている。ビル全体が本当に幅広い年齢層に対応できるようになっています。



このようにイベント時には随時カウンターに商品が用意されている。

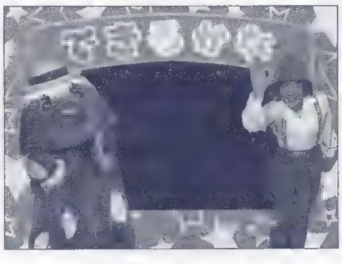
時間制で何回でもやり放題!?

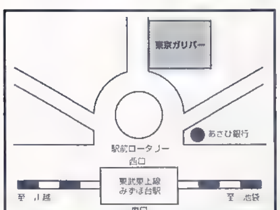
別にあやしい情報ではない。ガリバーみずほ台店で、毎週水曜日AM10:00～12:00の間、1000円でビデオゲームに限り「やり放題」という夢のような企画を行っている。「やり放題」といっても、コンパネの上で不思議な踊りをしてしまったり、モニターを叩き割ったりというような「やりたい放題」ではないので注意！あくまでも「ゲームプレイがやり放題」なので。参加した方には先着で業務用ポスター、他非売品がもれなくもらえるそうだから、水曜日には迷わずにみずほ台店へGO！


奥さんも是非お子さんに進めてあげてください。

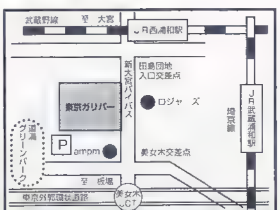
さてさてホォホォ～っと♪

ガリバーのプリクラオリジナルフレームに今回新たに、「できるかな？」フレームが登場！「できるかな？」といえば超人気エコロジカル子供向け教育番組だったわけですが、このマスコット的キャラで多方面でもいろいろ商品化されているゴン太くんと、牛乳パックで何でも作れるニヒルなのっぽさんがフレームになっているんだ。種類は10フレームもあるので、のっぽさん、ゴン太くんと一緒にバシバシ撮ってくれ！

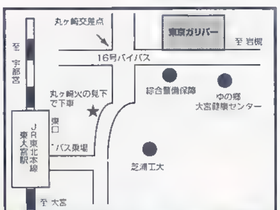

当時、ゴン太語を理解するナレーションのお姉さんは、中尉の言葉が理解できるハン・ソロに通じるものがあったよね。



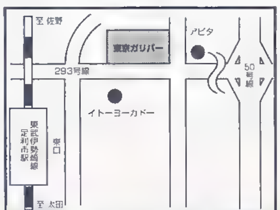
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



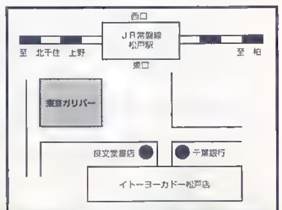
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅東口よりバス6分
丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



東京ガリバー松戸店
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

■童夢館／NHK・SW

ゲーメスト

アイランド



10月末に発売されるであろう『ギャルズアイランド５〜すっぱ味500%〜(仮題)』。そん中で田渕先輩とギャルアイフルリスト'97なんて大任を務めちゃってるところです（進行形）。
プロップサイクルの女って何？こだわり幼稚園の先生って誰だっけ？…ヌルリストにならんよう頑張りますですハイジ。
（体感モノどうしましょ　福田とMIO）

今月のいっぱつ

タイトーシューティング元年!!

がんばれギアーズ

私にとって今年は、タイトーシューティングの年なのです。それというのも、セガサターンで「ダライアス外伝」をやり込んだからです。アーケードで出たのがじつに3年前、しかし私の通っている店には入荷してくれなかった…。それに当時はそれほど気にしていなかったしな。他のゲーム（ティンクルピット、豪血寺２）をやってたし。

「ダライアス外伝」の何がすごいって、ボスの攻撃でしょ。シャコ(グラビディハンマー)のえびぞりレーザー、オニキンメ改（ストームコーザー）の発狂など、どれも感動を覚えるほど。

「レイフォース」。サターンでは「レイヤーセクション」だが、最近じっくりプレイしてみたけど…私なりの意見としては、時代を先取りしすぎていた感がするゲーム。かなりストイックですばらしい完成度。タイトーシューは「メタルブラック」で終わったなんて考えていた自分が、いかに愚かであったかを思い知らされた。

「レイストーム」やりたさにプレイステーションを買ったのが今年の1月、X68で「サイバリオン」をやり込んでいたのが2月…そのころからタイトーシューの年は始まっていた。

今「Gダライアス」を楽しみにしつつ、サターンの「メタルブラック」を探している。

そういや「ガンフロンティア」が出るじゃん。エンディングが見られるぞー。

じつは本題はここから。アーケードギアーズシリーズへのリクエストをしたい。そんなもん受けつけてねーよ、なんて言わずに、まあ見てほしい。

個人的にアーケードギアーズで出してほしいベスト10！

1：ギガンデス（'89、イーストテクノロジー）
2：エグゼドエグゼス（'86、カプコン）
3：ザビガ・B-WING・ダーウィン4078（'84〜'86、データイースト）
4：ソロモンの鍵（'86、テクモ）
5：T・T・フィッター（'81、タイトー）
6：ミュータントナイト（'87、UPL）
7：スーパーQ-X（'87、タイトー）
8：バルトリック（'87、ジャレコ）
9：レイメイズ（'87、タイトー）
10：ミズバク大冒険（'91、タイトー）
次点…チューブパニック（'84、日本物産）、ガンスモーク（'86、カプコン）

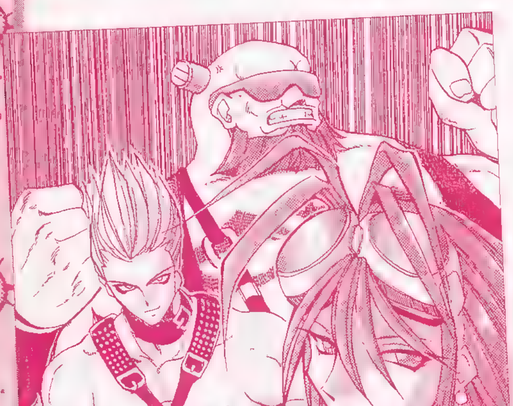
ギガンデス、ダーウィン4078、スーパーQ-Xの三タイトルは私、ゲームPCB持ってます。資料用として貸出OKです。

（愛知県　シタロンHP君Ⓐ）

★あんな移植いいな、できたらいいな…ってな感じのラインナップではある。アーケードギアーズには、ゲーセン新入生へ新鮮な出会いを届ける媒体として末長く頑張ってほしい。あ〜、私はライトブリンガー希望。

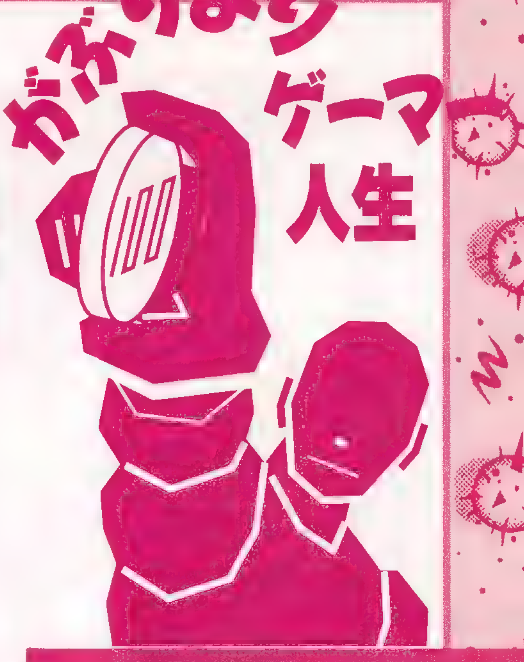
桃色告知♡

秋深まりしロマンチカな今日このごろ、みんな元気にゲームやってるカナ♡
実は今月末、10月27日に「ゲーメスト編集部特別編集、ギャルズアイランド５」が素敵に不敵に発売することに相なりました。
ゲーギャルに賭ける猛者共の魂の叫びが詰まったこの一冊、秋の夜長のお供にどうぞ。



⬆（東京都　MINOYA君①）
Ⓜ力を合わせて弾を撃つ!?チームでシューティングってどんなん??

がぶりよりゲーマー人生



マーヴルVSSF使用上の注意

☆ゲーセンでのマーヴルVSストリートファイターのご注意を私の体験から語らせていただこう。

まず、対戦台の注意。私は風のごとくダンに決定！「あとはどーでもいいや」とノリマロに決定。対戦相手もダン（なかなか通ですな）。

早速ゲージがたまったので究極奥技挑発伝説開始（これで相手の人間性がわかる？）「たぶん止めるだろう」と思っていると最後の「よゆうっス！」まで…「いい人だぁ～♥」すると、むこうも挑発伝説開始。「ジェントルマンなら待つべきだろう」と待った。

こうなると挑発伝説合戦の始まり。私が挑発伝説5回目（自分でいうのもなんだがアホ）を出す。するとー！

「うらららら～」

「な！なにぃ～！」

必殺無頼拳をかましやがった。「う、うらぎられた！」

「気をつけろ～（静かにしろ～）、ゲーセンは戦場だ～（ここは戦場だ～）byてかりや長介」

今回は隠れキャラが選べる。しかし、失敗したら比較的キツイキャラに決定してしまう（人それぞれだが）。これはレバー、スタート、弱パンチ＋強パンチを押すというもの、ゆ、指がつる…できるわけねーだろ！スタートがパンチの近くにある台はいいのだが、私の使う台はスタートボタンが離れすぎている。このコマンドを入れるときは2人がかりでやったほうがいい。協力して失敗しようものならゲーセンで乱闘になる（ウソ）ぞ。気を付けよう。

隠れキャラを利用して同じようなキャラを選ぶことができる。ってわけでザンギ、メカザンギでPLAY。強い！強い！メカザンギが強すぎる！はっきりいって相手の近くでレバーをグルグル、パンチパンチしているだけで勝手に投げる。ほら吸い込んだ♪また吸い込んだ♪吸い込んだらザンギ強くなる♪と、あるゲームの宣伝で流れた曲を歌いたくなるぞ。

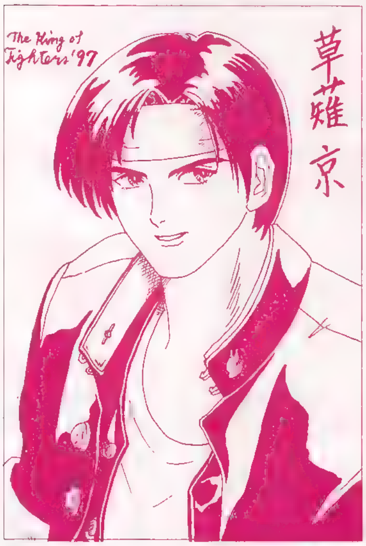
よっしゃーアポカリプスだ！あー、弱い弱いっておい、レーザー、ドリルがガードできねーよ（こ、これはピンチですね）。メカザンギ瞬殺！…もうとるのやめよう…。

とまあいろいろ語らせてもらったが、マーヴルVSはやって損はないぞ！とくに対戦はK・O・F'96のちづるのふっとばしポーズ（笑）ぐらい面白いぞ（必見）。

では、この辺で失礼。

（広島県　服田竹君Ⓒ）

㊟挑発合戦…そりゃ不毛だわさ。ドラマティックな対戦とはいつか訪れるであろう裏切りの日を許す心から自然発生するものなのかも。



⬅（京都府　ALL君②）

Ⓜ君の京の仲間は誰？紅丸や大門？テリー？レオナ？それとも…。



⬅（大阪府　AKD君③）

Ⓜ暑い夏は終わっちまいましたが、まだまだこのゲームは「暑い」!?

私の部屋には、マッスルボマーのポスターが貼ってある。かなりはずかしい。友達をこの部屋へ呼んだことはない。

（長野県　幻魔ラブリー君Ⓑ）

★ポスターから発散される男臭原哲◯風味に友達もクラクラだ。



⬅（京都府　佐々岡ゆりのさん④）

Ⓜ隊長は任務を我々にまかされ、今後は新企画で頑張られるようですぞ。

えっ！庵が使用不可!?

☆9月11日の「どうーなってるの!?」という番組で、名前の特集をしていたのですが、その中で名前に使える、使えない漢字で使えない物の中に、〝庵〟の名がありました。

なんでも、名前に使えるのは、〝常用漢字、人名漢字など〟なのですが、その中に入っていないらしいです。

まさかとは思いますが、お子さんにこの名前をつけようとしている女性の方がいたりしたら…無理らしいですよ（笑）。

（埼玉県　富士聡君Ⓓ）

㊟ふーむ、伊織、依生里、飯大梨、猪緒吏、EO＝李とか。

誤植と罰

☆誤植…それはゲーメスト最大の汚点…しかしながらッ！異様に笑える物ばかりで、かの悲劇、小鉄事件を生み出した功績を思うと、誤植のないゲーメストになるのも少々寂しい気もする…という考えの多数の読者（予測）のまさにアニマリティを極めたいがためのマーシィのもと日夜粉骨砕身の思いでゲーメスト制作に勤しんでいらっしゃるライターの方々、私から一つ提案があります。

それはまず、アンケートハガキに『あなたの見つけた誤植は？』という質問を設置します。これは誤植の指摘ばかりでアンケートが本来の役割を果たさないという問題を考慮してのことです。そして、その結果を毎回誌上で発表します。

適当な一定数を超えたライター様には…そう！鉄の掟ドレスアップタイーム!!毒サビコーナーの華となって頂きます。どうですか？この提案が現実のものとなればライター様は誤植に恐怖しその数は激減！さらにゲーメスト誤植のエンターテインメント性を補って余りあるコスプレイションイヴェントも追加され（もちろん誤植が完全に消滅すればこの提案は大成功）伝説から神話へ…。

（東京都　中島啓介君Ⓔ）

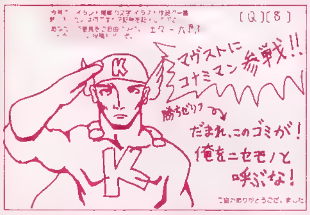
今のうちにストレッチだ！

つっこみ三昧

☞噂によると、「サイキックフォース」の続編のタイトルは「サイキックフォース2」ではないらしい。
　かと言って、「レイフォース」の続編が「レイストーム」だったように、「サイキックストーム」でもないという。
　それじゃ、次作のタイトルは「サイコでGO！」？
（北海道　広石厚也君Ⓙ）
⬆ウォリアーブラドー、はい消えた。

☞新作サムスピー考
侍3人
忍4人
アイヌ2人
その他2人
　侍少ない（元からだけど）。
「忍魂（オシノビスピリッツ）」と呼ばれても文句は言えまい。
（北海道　OOM君Ⓚ）
⬆オシスピかあ、おしべ？

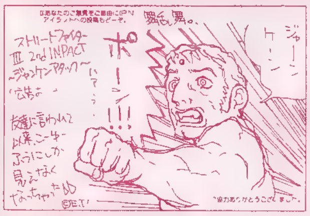
☞テクナートさんのお店の広告の「てくなーとマンガ」とても、おもしろいです。
　単行本になる予定はあるのですか？
（長野県　ひそかなファンよりⓁ）
⬆17歳の女性からでござる。



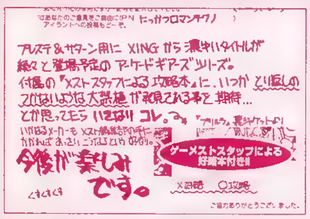
⬆コスチューム脱ぐと普通の人？⑥



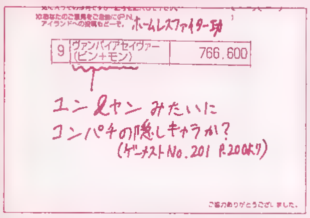
⬆キャラ特性「タッチできない」。⑦



⬆ヌ～ガ～。⑧



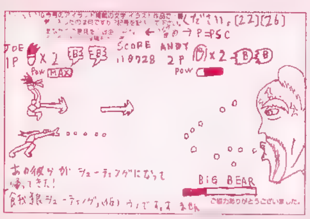
⬆これは夢？それとも…。⑨



⬆ああ、あいつらか。⑩



⬆食えば食えば。⑪



⬆面白すぎてへが出てます。⑫



⬆これいけますよ！⑬



⬅（福島県　ゲロッパ東洋君⑤）
Ⓜちょ…やりすぎなんでないかいレイレイさん…（ぴくぴく）。

(福)罰ゲームがちょっとヌルハチ。コスプレを超越した罰…それは体感ゲーム「ショッカー（AMショー参考出展）」だっー！
　このデータイーストが開発した新感覚ゲームの目的はただ一つ「人体に電気を流す」
「ジャンル：電気
操作系：電極2本」
　というシンプルさで気分はもうスプリングマンだなコレは！私、連続3発やりました。眼鏡飛びました。煙でました。レベル「低」でお願いしたら、係員は「バリ高」にしてくれました。「ショッカー何発まで耐えられるかコンテスト」なんて福田好みのイベントがあったら即、M－Oさん行ってきてね。

☆ダンのエンディングを見ている人である年齢を境に反応が違う。
　ちなみに小学生は、反応がない。社会人の人はニコニコしている。こんなダンは最高。
（岡山県　m.c.Y.M君Ⓕ）
(福)ノリが超芸魂マンガしてるダンのエンディング。おそらく、龍虎の拳のエンディングに似てるっぽいが…。わからない人は今すぐゲーメストビデオ買い占めだ。

☆んっ？スーパーリアル麻雀P7の麻比奈百合奈（15歳）はもしや美少年！…フフっ、そんな訳ないか。でもあり得る！
　だってただ一人だけ胸の周囲がはっきりしない。15歳にも拘わらず18歳の姉には好きなモノ…扱いで25歳の女家庭教師に家政婦はエツ子だ！
……偏見？
　追伸：セタ様！よしんば今回（P7）が無理だったとしてもP8、いやP9、それでもP10には何とか！…蜃気楼？
（長崎県　でんでら君Ⓖ）
(福)ペンネームが書いてなかったけど、未だクリスショックのでんでら君しかないだろう、と絶対の自信を持って掲載。そんなわけでセタさん、21世紀までに美少年をー

☆祝プレステ移植化決定！電車でGO！新バージョン案を今ここに発表！
●一番前に座った乗客モード…ただひたすらコンピューターの運転を眺めるモード。通勤・通学気分が味わえる。マスコン型コントローラも連動して動く（コワイ…）。
●ステルスモード…外の景色は一切見えず、計器の数値のみで運転しなければならない。高度な技術が必要とされる。
●チキンレースモード…急ブレーキでストップラインぎりぎりを狙え！（危ないって…）
（滋賀県　タラリコ君Ⓗ）
(福)車内を転がるファッキン空き缶を回収するか否か？モード希望。

☆プリクラの順番のことでストリートファイト（マジ）している後ろで、ふり返りもせずに「麻雀学園祭」に熱中していたサラリーマンを見た…。漢ですか？
（神奈川県　アスカGET君Ⓘ）
(福)カーニバルショットのためには一にも二にも不動心が肝心だけど、ストリートファイトはまずい！この場合、心をスカロマニアにして、プリクラの順番を正しくジャッジしてこそサラリーマン。

燃えよ青春!!



「理由無き反抗」に見える人すかね

☆もうすぐ、私の学校で文化祭が開かれる。当然、文化部の発表が中心となるが、教室1つ分だけ非文化部員の発表の場として与えられる。発表内容は毎年様々で、特に制限はないようだ。

これはいい!ゲーセン部設立は無理だったが（編注…200号アイランド参照ね）、発表だけなら何とかなるかも。世間に私たちゲーマーの考えを知ってもらい、ゲーセンへの誤解をなくすチャンス!!

ZAX「先生、こんなの企画したんすけど」

先生「またお前か」

Z「うわ、ヒデエ。そんなこと言わないで見て下さいよ、この企画書。皆でマジに一生懸命考えたんすよ。ホラ、発表内容と展示物も」

先「随分と気合が入ってるな。…ふーん、フザけてはないらしいな」

Z「当たり前すよ。ゲームの歴史から調べたし、ゲーセンに行ってる人間しか知らない内容はひとつもありません。当然、ゲームの悪いところも書いてます。これなら、発表してもいいんじゃないすか?」

先「まあな。しかし、いくら真剣にやったところで、ゲームが嫌いな人はタイトル見ただけで中には入らんだろうし、逆にゲームが好きな人には物足りないんじゃないか?」

Z「そうっすね。いっそのこと、タイトルは『映画研究会』にして人を呼ぶとか」

先「そりゃサギだ」

Z「あとゲーマーには…ほらここ、プレステでフリープレイとか大会とかやることにしてます」

先「そーれーがイカンっつーんだこのアホ」

Z「じゃあ、これは削ります。そもそも…」

こうして先生と1対1で語り合い、ときにはなだめ、おだて、怒鳴り、すかし、泣き（多少味付けしてます）、ついに文化祭の会議で提案してもらえることに!いける!いけるぞ!!と思ったら、翌日、

先「あー、あれダメだったわ。ゴメン」

Z「…そうっすか…。いや、仕方ないっす。毎回迷惑かけてすいません」

先「てゆーか、他の生徒が腕相撲大会を企画してたらしくてな。もう決定してた」

Z「え?腕相撲…?」

先「だからお前たちの企画を提案するチャンスがなかった。スマン」

ぐっはあああせっかくイイところまでいったのに腕相撲に先越されたアー。しかし、なぜ腕相撲?文化的発表になってないと思うんですけど。

PS.ある朝、学校でゲーメストを読んでいるところを先生に見つかった。

「はい、没収ー♡」

エモノを得た奴は意気揚々と去って行った。…ククク阿呆め、そいつはダミーだ!!本物は机の中で無事。

友人「じゃあ、さっき先生に渡したのは?」

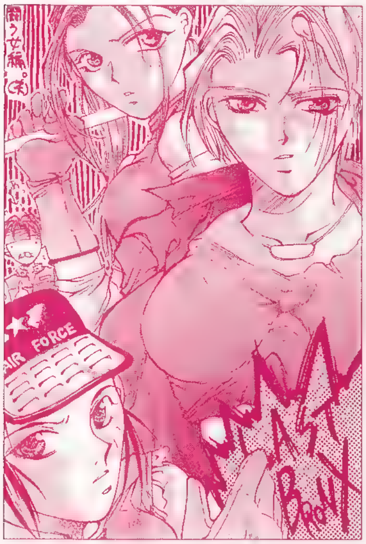
私「ダーメスト（笑）」

（福岡県　R.C.ZAX君Ⓝ）

㊗宇宙的割り込みをくらってしまったゲーセン同好会。ならば文化祭当日、さぞや、しょげているだろうなーと、思っていたら同封の手紙に「…今度京都へ修学旅行へ行く。その間、ゲーセンに行かずにいられようか、いやいられない（反語）」という脱出計画が!鹿せんべい代削ってゲームなのか?どうなる!ZAXゲーセン同好会!



↑隠れキャラは嵐の転校生!⑭



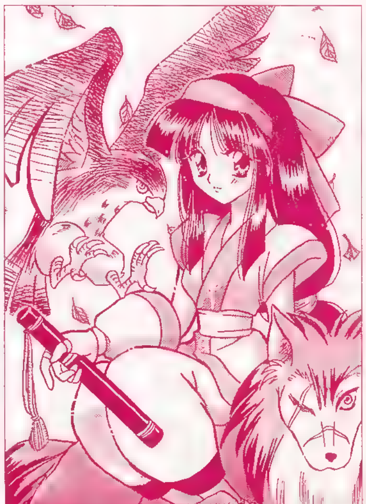
⬅（大阪府　寺本薫さん⑮）

Ⓜ女性がそれぞれ魅力的なゲームでありました。

暴走したレオナもバレッタも似たよーなもんじゃねーか。

（愛知県　ゆるる君Ⓜ）

★アイスラッガーを撃てるのが暴レオナ、それは撃てないが、火器持ってるのがバレッタ、と覚えると目安になるでしょう。



⬅（石川県　山本佳織さん⑯）

Ⓜ今度はポリゴンになるナコルル。可愛さそのままだといいね。



⬅（福島県　キク君⑰）

Ⓜ疾風の人狼も、ヤツにかかるとこんなにナサケなく…はあ〜。



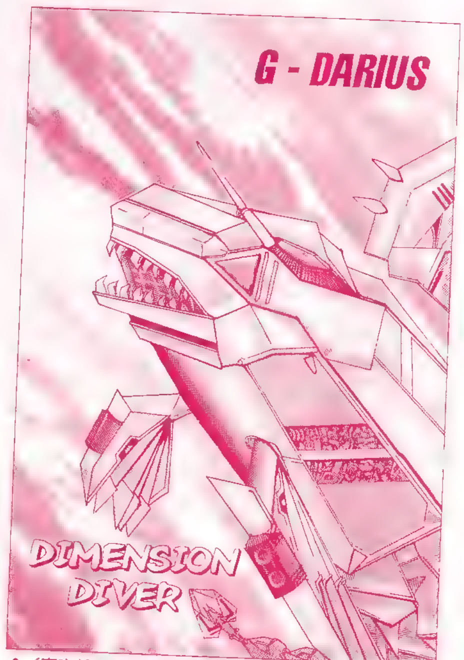
⬅（大阪府　水鏡あきら君⑱）

☆もっといろんなこと知りたい、おいしいモノ…楽しいコト…もっと、もっと、もっと…!

こちらこだわり派



「200号記念テレカ」が郵便番号変更前に、全員に配り終えていますように…。
（静岡県　うづきよしゆき君）
㊗どこぞに「新声社のことだ。大船に乗った気でいようではないか、ムフォフォ」といった平行世界はないものか。
㊞失敬な。11月中に発送完了予定じゃぃ。



⬆（東京都　覆面太郎さん⑳）
Ⓜ時代はver.2！生き残れるかな〜？ムズいぞ〜。

「今日はアメリカ史を勉強しますか」

ゲーメストNo.202でMSH VS.ストリートファイターの記事を拝見しました。そこで、キャプテン・アメリカの色違いUSエージェントについてお知らせします。

彼は仮面ライダー風にいえばキャプテン・アメリカ2号です。キャプテン・アメリカを生みだした強化薬は、その後、もう一度だけ作られました。それで強化人間となった熱烈な右翼青年にして元キャプテンオタクが、現在のUSエージェントです。

もともとキャプテン・アメリカは、第二次世界対戦中に日本やドイツと戦っていたスーパーヒーローです。戦後は存在意義を失い、シリーズは終了してしまいましたが、'50年代に一度復活し、また、終わってしまいました。

そして、'60年代にアヴェンジャーズが戦時中に氷づけになって眠っていたキャプテンを発見、キャプテンは復活します。

しかし、これでは'50年代のキャプテンは完全に無視です。マーヴルは、後に'50年代のキャプテンについてある設定を用意しました。それが、前述した二人目のキャプテン・アメリカです。しかし、この二代目キャプテンは右翼すぎ過激なので、危険人物扱いされ封印されてしまった…というのです。

この二代目は後に、超右翼の連中によって冷凍睡眠を解除され、アメリカを正しくするために復活、初代と戦って敗れます。そして後、度々登場します。

二代目は当初は悪役扱いでしたが、一時期、初代が政府の意向でキャプテンを退いている間がありました。このとき、政府は次のキャプテンにと二代目を選んでいます（この時期、軍は強化薬の研究を進めていて、他にも強化人間はいました）。

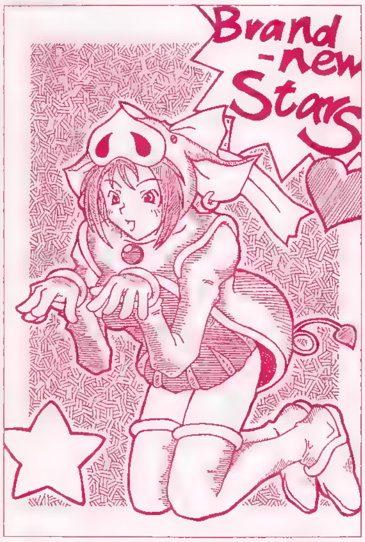
一方、キャプテンを解任された初代はキャプテンの色違いのコスチュームを作り、別の名前のスーパーヒーローとして活躍を続けます。

他にも、初代の関係者や二代目の元パートナーにそのパートナー（ややこしい！）も加わって、5人か6人で街から街へのさすらいのヒーローを続けていきます（マスクにコスチューム姿でバイクに乗って旅する姿は、なかなかスゴイものがありました）。

そして、後に初代は再びキャプテンに返り咲きます。この時、二代目は初代が着用していた色違いのコスチュームをもらって、以後、USエージェントを名乗ります。

つまり、あれはもともとは初代が着ていたものなのです。二人の力や技は同じですが、性格はUSエージェントのほうが当然過激です。以上、USエージェントこと二代目キャプテンアメリカについてお知らせ致しました。

（東京都　吉田仁君㊟⓪）



⬅（東京都　混血BEM君⑲）
Ⓜ仕事で着るからって何も麻雀やるときに着るこたあ…（汗）。



⬅（茨城県　関千鶴さん㉑）
☆タタカッテ、タクサンタベテ、キレイニナッタノ、オハナモワタシニハマケルワ…。

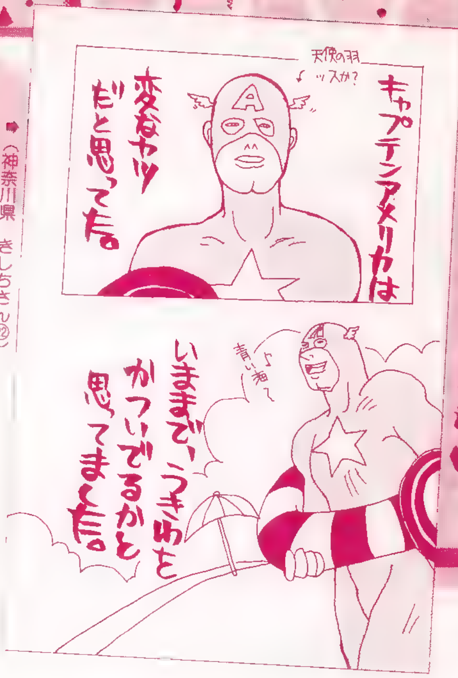
超芸魂



⬆（東京都　深居むらさき君㉖）
Ⓜ娘さんに嫌われるからやめとき、オトーサン。

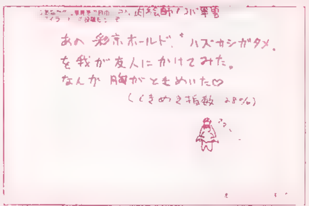


⬆（青森県　4君㉙）
Ⓜアンタら食うことしか頭にないんか！？

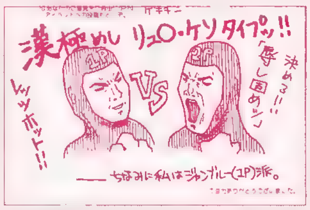


➡（神奈川県　きしちさん㉒）

固(メテ)君辱(シ)我！



⬆刃牙の親父さんも使ってたな。㉘



⬆猛者通信でインタビューだ！㉗

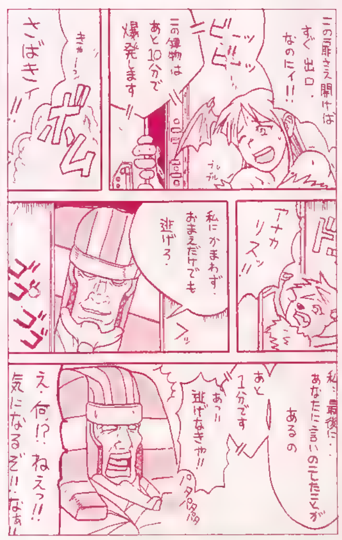


⬅（北海道　肉絵師コバ軍曹君㉙）
㊕股割き、腕折り、プライド砕きのトリプルホールド・アインと天外のが見たいです彩京様。

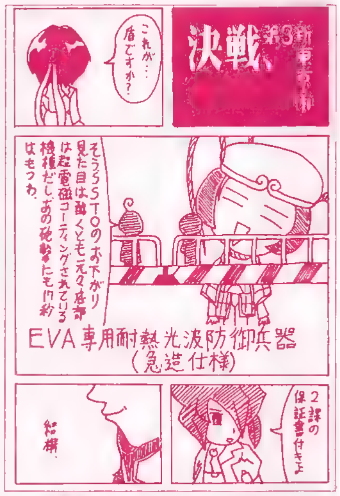
㊕ハアーイ、パオ！「見たい、かけたい、かかりたい！」が合言葉、ホットギミックの「辱し固め！」がコーナーになったネ。M・Oさんすまん、やっちまいました。
電車でメスト（特にアイランド）は開きにくい…ってなシャイ入り少年少女も大丈夫、だって恥ずかしさはすでに固まっているんだもん！



➡（千葉県　S.N.O君㉓）
Ⓜ…つっこんでもらえんどころか音速で血まみれにされるぞ。



➡（京都府　村田真吾君㉔）
Ⓜ夜の女王の情などそんなモンカ。



⬆（新潟県　ジュガーナート君㉚）
Ⓜ勝つと一緒に喜ぶしのう。最高の楯だのう。

another BULLETA in herself

「マタオ金数エテルノ？」
あら、久しぶりね。
「アナタ、ホントオ金ガ好キナノネ」
とりあえず貧乏はヤだから。
「オ金ノタメニ、狩リヲシテルノ？」
ええ、そうよ。
「本当ニソウ？」
どうしてそんなこと聞くの？
「オ金数エテルトキヨリ、狩リシテルトキノホウガ楽シソウナンダモン」
もちろん、狩りも楽しいわよ。頭の中が真っ白になって、すごく心が躍るもの。
「…アナタ、ヤッパリ怖イノ？」
何ガ？
「魔物ノ魂持ッテルカラッテ、自分ガ魔物扱イサレルノガ。イツカ自分モ狩ラレルンジャナイカッテ、ビクビクシテルンジャナイ？」
……。
「ソノコトヲ一時デモ忘レラレルカラ、狩リガ楽シイノヨ。オ金ヲヤタラ数エルノモ、イツモ爆烈娘シテルノモ、キット同ジ理由ネ」
そうかも知れない。でもそのことは、いつも考えないようにしてるもの。それより、きっと私、周りに魔物扱いされて、一人ぼっちになるのが怖いんだわ。
「ダカラ狩リヲシテ、形ダケノ『魔物ヲヤッツケル正義ノ味方』ヲ気取ッテルノ？」
そうすれば、誰かに必要としてもらえるもの。魔物の魂持ってるのって、バレにくくなるしね。
「色々ト大変ネ」
生きるって、そういうものなのよ。
「イイ加減、疲レタデショ」
そうね…。いっそのこと、こんな世界なんかなくなっちゃえばいいんだわ。そしたらこんなことで悩まなくて済むし。すっごくすっきりするだろうなあ。
「デモ、ソレカラドウスルノ？ホントニ一人ニナッチャウワヨ？」
大丈夫よ、あなたがいるから。
私ね、よく声が聞こえるの。私の中にいる、もう一人の私の。
幻聴？そうかも知れない。でもね、彼女と話してると、とっても落ち着くの。いつも傍に彼女がいるって思うと、何も怖くなくなるの。
何でもできる気がするの。だからね…。
あなた、私の獲物になってくれる？安心して、すぐにブッ殺してあげるから。
（大阪府　七瀬瑠矩君Ⓟ）
★バレッタは魔という魔を狩ってしまいました。バレッタは世界中のお金を全部集めてしまいました。彼女の周りはとても静かになり、もう爆烈娘のポーズを取る必要がありません。
内なる自分の声に耳を傾けることはなく、バレッタはとてもごきげんです。いつしかバレッタはスヤスヤと眠ってしまいました。
おしまい



⬆（沖縄県　へっぽこチョップコンボ君㉟）
(福)新声書房刊のくせに誤植なし、生意気。



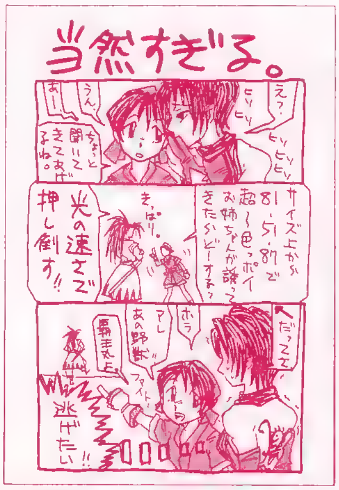
⬆（愛知県　自動人形君㊱）
(福)アクションゲーム化の布石か!?



⬆（兵庫県　藤真天さん㉝）
(福)ガルシニアダイエットできず。



⬆（茨城県　MK-3君㉛）
Ⓜだってなあ…どう見ても…なあ。



⬆（東京都　E、あかりさん㉞）
(福)フリーダッシュ！光よりも速くね！



⬆（東京都　素敵　凡人君㉜）
(福)サイコソードが腹を割〜いて〜。アテナは臓器を救い出すの、ってヲイ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③



買います

●ゲーメストNo.1～160、1991オールカプコン、シークレットファイル（ストZERO2、ロックマン、D&D®、ヴァンパイアセイヴァー）を買います。まずは80円切手同封で連絡ください。③（〒781-01 高知県高知市仁井田1546 阿部裕美）

●KOFシリーズ（特に草薙京）に関するぬいぐるみ、ポスター、ネオジオウォッチセレクション、シングルCDなどを買います。葉書か封書で品名、保存状態、希望価格、あなたの住所氏名を明記のうえ連絡ください。送料はこちら持ちです。③（〒779-02 徳島県鳴門市大麻町板東字大林99-3 中城敏幸）

●KOFのハードキーホルダー（イラストメタルプレート付き革製キーホルダーでもドッグタグでも構いません）の怒チーム（特にラルフ）のものを適価で買います。希望価格、種類、住所明記のうえW葉書で連絡ください。送料こちら持ち。③（〒020-01 岩手県盛岡市月ケ丘1-6-34 太田智子）

●ネオジオ用のメタルスラッグ、わくわく7、龍虎の拳外伝のロムを買います。またレイレイに関する物も買います。希望価格明記のうえ連絡ください。②（〒514 三重県津市下弁財町津興784 103号室 矢田崎果）

売ります

●ギャルズアイランド1～4、スーパーリアル麻雀PⅡ、PⅢCD特典ステッカー（2種）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒254 神奈川県平塚市袖ケ浜11-6-503 関口智裕）

●ゲーメストNo.5～150、ムック、ゲームグッズ、ぬいぐるみなどを売ります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒317 茨城県日立市宮田町3-5-19 根本達也）

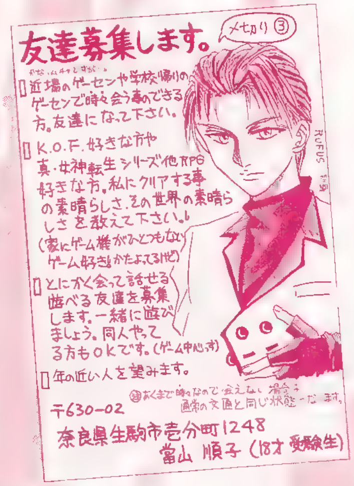
















お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係

1本取ると20秒増えます

VAMPIRE HUNTER 2 Darkstalkers' Revenge™

VAMPIRE SAVIOR 2 The Lord of Vampire™

新生ダークフォース、空中戦の攻防など、実はかなりの違いが存在するのでしっかりチェック!!

担当：MVP

発売されて少し経ったのでもう皆プレイして自キャラの変更点はおよそつかんでいると思う。が、細かいところの変更点は見落としているかもしれないので、ここで総チェックしてみよう。

空中チェーンについて

セイヴァー2、ハンター2（以下〝2〟）では、ご存じの通り空中チェーンはない。が、目押しは存在するので例えば小P→中Pが目押しで2HITするキャラもいるので跳び込みで狙ってみよう。

また、空中ガードの時間が長くなり少し反撃をしにくくなった。まぁこれはハンターのときの空中戦とあまり変わらないだろう。



目押ししていけばつながるものもあるぞ。組み合わせが重要だ。

最強の昇龍系

ただでさえ反撃がしづらく、GCの性能でもトップクラスに君臨していたデモンクレイドルを筆頭とした昇龍系。

この厄介な技が2ではなんとハンターと同じく**〝空中ガード不能〟**となってしまった。もちろん若干の引きつけが必要だが、これは重要なことである。昇龍系にはさらに攻めにくくなってしまったのだ。「もはやデミトリに死角なし」

この昇龍系に当てはまる技は下の表を参考にしてほしい。



空中ガードはもはや安定ではなくなった。昇龍系強し!!

地上ダッシュに変化あり

地上ダッシュ系のキャラはたいていダッシュ攻撃・通常技というのが連続技になっていたが、今回はバレッタのダッシュ小P以外つながらなくなったようだ。

よって戦法が若干変化するキャラもいるだろうし、相手側も対処が変わるだろう。

小キックが強い

2になり、グラフィックが





キャラ名	小K	昇龍	ダッシュ	備考
デミトリ	○	○		
ガロン		○		
ザベル	○			コマンド投げダメージ減少
ビクトル				新技追加、ギガバーンに隙あり
モリガン	○	○	◎	シェルキック追加
アナカリス	○			ゲージ消費せずGC可能で隙なし
フェリシア				
ビシャモン	○	○		
オルバス				

キャラ名	小K	昇龍	ダッシュ	備考
サスカッチ			◎	ショートダッシュが変化
レイレイ				
ジェダ	○		◎	新技追加、滑空に新軌道追加
リリス	○	○		空中でメリーターン可、立ち大Kが中段
キュービィ	○		○	Hダッシュが若干遅くなった
バレッタ	○		○	新EX技追加、Bメモリーに変化あり
フォボス				スタートボタンでジャンプ制御変化
パイロン				
ドノヴァン	○			Sボタンでキルシュレッドの位置変化

※小K ・じゃがみガード不可か否か
※昇龍 ・空中ガードできない空中技であるか否か
※ダッシュ ・ダッシュ攻撃からつながるか否か（◎は性能UP）

ローキックの立ち小Kはすべて下段判定となった。ハンターのときと同じような感じだ。これは細かい部分で役に立ちそうな変更点であろう。



「何！立ちガードできない!!」ローキック系が強くなった。

スタートボタンのヒ・ミ・ツ

何と、スタートボタンにまで秘密は隠されている。キャラ選択画面のときに特定のキャラはスタートボタンを押しながらキャラを決めることで変化が出てくる。

・フォボス

フォボスはハンター2とセイヴァー2ではジャンプの制御が違うのであるが、スタートボタンを押して選択することで、ハンター2ならセイヴァー2のジャンプに、セイヴァー2ならハンター2のジャンプに変更できる。

つまりどっちのゲームでも選択可能なわけだ。

・ドノヴァン

ドノヴァンの場合はキルシュレッドで剣を刺す位置が変化する。

普通、真下・ちょい前・かなり前の3カ所に小中大で決定していくが、スタートボタンで選択したドノヴァンは小だと必ず左端、中で真下、大で必ず右端に設置するのだ。これは相手との位置が入れ替わっても関係なく、覚えやすいし使いやすいかも。

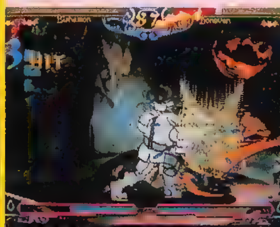


同じ小ボタンでもこんなに変わる。さて、どっちがいいのかな。

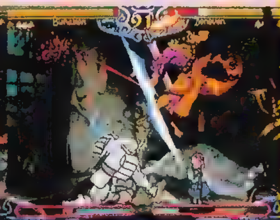
ついに出現 ワレ 朧ナリ

何とビシャモンにカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら決定すると、**「朧ビシャモン」**を選択できるのだ。

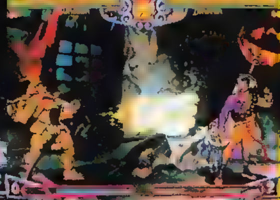
こいつは前作のCPU戦で出てきたキャラで、いつものビシャモンと違う技をいくつか持っている。旧技のほうも鬼炎斬がいつでも出せるようになったとか、骸封じがないとか…詳細は次号にて!!



「ピピピッ」これも新技。







「バーンチッ」懐かしの技に似てるが…。

It's NEW Dark Force 活用法

ダークフォースは全キャラ共通のものになり、その有効性がかなりパワーアップした。前号で触れたとおり、

- ●ダメージはすべて赤ゲージ
- ●技をくらってもDFゲージの減りは常に一定
- ●発動、終了モーションともになし
- ●特定のEX技がパワーアップ
- ●スペシャルストックゲージを2つ消費
- ●白ゲージの回復が超早い
- ●空中チェーンが可能

というのがその主だったシステムだ。

重要なのは発動と終了のモーションがないということと、ダメージがすべて赤ゲージということだ。

発動、終了モーションがないということは、自分の戦法に違和感なく組み込んでいけるし、例えダメージをくらってもすぐに回復する。もちろん終了後も続けて行動できるわけだ。

もし相手にダメージを与えた場合、すべて赤ゲージなので削り、通常投げもかなり怖いし、空中ダッシュ系のキャラの中、下段のゆさぶりをくらった日にはもう…目も当てられない。

また、全キャラ決められたEX技を使うと、通常よりヒット数、ダメージがパワーアップする。もちろんグラフィックも変わるぞ。

DF中変化EX技表

デミトリ	デモンビリオン	サスカッチ	ビッグアイスバーン
ガロン	モーメントスライス	レイレイ	中華弾
ザベル	イービルスクリーム	ジェダ	プロヴァ＝ディ＝セルヴォ
ビクトル	グレートゲルデンハイム	リリス	スプレンダーラブ
モリガン	バルキリーターン	キュービィ	QJ（キュージェイ）
アナカリス	奈落の穴	バレッタ	アップルフォーユー
フェリシア	ダンシングフラッシュ	フォボス	ファイナルガーデンβ
ビシャモン	晒首晒し	パイロン	コスモディスラプション
オルバス	？	ドノヴァン	ブレス　オブ　デス



Oh! Beautiful!! 見・て・ね

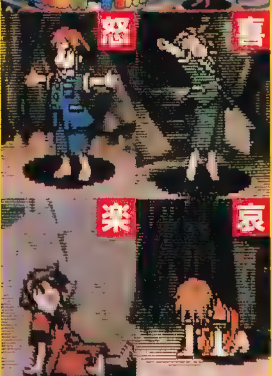


晒首フィニッシュ



パペットショー





セシル百態



子連れ狼

オプション

ダークストーカーズを狩り尽くせ

ドノヴァン

念願の復活を遂げたドノヴァン。旧ユーザーは悲しい変更点が多いが、前向きにいこう。

担当：闘剣士ぴぐ

ヴァンパイアハンター以来の登場になるドノヴァンだが、セイヴァー2&ハンター2(以下のセイヴァー2)で初めて見るというプレイヤーたちのために、今回は基本的な性質を説明しておくことにしよう。

ドノヴァンの必殺技は全般的にスキが大きく、とりあえず出しておけば安心、というような気軽なものはない。そのため押さえこまれると反撃に使えるようなものがなく、非常につらい闘いを強いられることになる。

必殺技の前後のスキをカバーするためには、自分が有利となる状況を作り出していくこと。それは後述するとして、まずは必殺技から説明しよう。

可能性は無限大 キルシュレッド

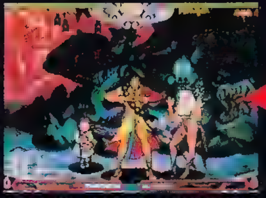
キルシュレッド(以下KS)は2段階の動作からなり、初めに刀を地面に刺すアクションをとる。このときのモーションは完全に無防備なので、刀刺しのときは最新の注意を払いたい。

刀を刺す位置はボタンの小中大に対応しており、小は自分の足元、中なら少し前方、大だとかなり遠くの前方に刀を刺すことができる。

ここでおトクな(?)情報をひとつ。キャラ選択画面で、スタートボタンを押しながらドノヴァンを選ぶと、微妙に性質の違うドノヴァン(以下Sドノヴァン)を選ぶことができる。Sドノヴァンは刀を刺す位置がノーマルのドノヴァンと違っていて、小だと画面の左端、中で自分の足元、大なら画面の右端に刀を置くことができる。

Sドノヴァンのほうが自分の後ろに刀を刺せるので、自由度が高そうな雰囲気だが、そのへんはこれからの研究次第ということにしておこう。刺す位置以外はノーマルとSとで違いはなさそうだ。


Sドノヴァンだと小で刺したら、


自分の位置に関係なく左端に剣が現れる。

さて刀を刺した後は、その刀を飛ばすことができる。刀の飛ぶ方向はドノヴァンの顔の向いている側で、一定距離進んだらUターンして戻ってくる。その飛距離は飛ばすときのボタンによって、小なら短く、大なら長いといった感じだ。

飛んでいる刀に対するガードだが、これはVハンターの頃と違って、すべてドノヴァンに対するガードでOK。ドノヴァン本体が自分の左側にいたら、刀が後ろから飛んでこようが何しようが、レバーは右に入れておけば問題なく剣はガードできる。これはVハンター時代のユーザーにとっては一番がっかりする変更点だが、それも時代の流れと思って頭を切り換えよう。

セイヴァー2で刀を刺しているときにできるもうひとつの動作が、「刀に雷を落とす」だ。コマンド入力によって、刀の刺さっている場所にズドンと雷が落ちる。地上で雷が当たればさらに追い打ちすることも可能だ。刀との位置次第で跳び込みの防止にもなる。

KSは他に類を見ないタイプの必殺技なので、セイヴァー2で初めてドノヴァンに触れるプレイヤーにとっては非常に敷居の高い技であると思うが、それだけ可能性も秘めているので、早々と見限ったりしないでもらいたい。またVハンター時代に使っていたプレイヤーにとっても、性質の変更にともなって使い方・戦法も大幅に変わってくることが考えられるので、これからの攻略記事に期待してもらいたい。


落雷はうまく使えば相手の動きを封じることができる。

精霊を駆使する

3種類の精霊を使役するブリザードソード、イフリートソード、ライトニングソード。

ブリザードは雪の結晶を飛ばす。飛距離は小なら短く、大なら長くなる。当たると相手を凍らせることができるので、追い打ちはできない。出るまでが遅いので飛距離で牽制程度に使っていくといいだろう。刀を刺すときの布石にもなる。

イフリートは空中ガードできないので、対空技として使っていける。ただし跳び込みを見てから出しても間に合わないことが多いので、先読みでジャンプやダッシュを封じる形で使っていこう。ガードキャンセル技でもあるが、やはり出が遅いのがネックになる。

ライトニングはリーチの長い攻撃だが、くらい判定もかなり大きいので、その点には注意。乱発は避けよう。

これら3種類とも精霊そのものにくらい判定があり、出かかりを潰されることもかなり多いぞ。

EX必殺技のプレス・オブ・デスは巨大な足が相手を踏み潰す。小なら自分に近いところ、大なら離れた位置に足が出るので、相手の行動を読んで出していこう。

チェンジイモータルはドノヴァン本人が魔物に変身して襲いかかる。攻撃判定の発生が早いので、起き上がりなどに出せると心強い。ただし、ガードされるとスキがかなり大きい。

スレイシュレッドは新しいEX技で、刀をまとい、刺すという動作を省略して剣を飛ばすことができる。飛距離は小・短、大・長となっている。パンチだと上向き、キックだと下向きに飛んでいく。発動時はかなり無敵時間が長い。非常に将来性のある技だ。


可能性を感じるスレイシュレッドだ。

通常技の連携

ドノヴァンのチェーンは非常にオーソドックスに、小P、小K、中P、中K、大Kで構わない。最後の大キックのときだけ立ち、ほかはしゃがみでOK。大キックには普通の蹴りと、レバー前入れのソバットがある。さらにチェーンでカタめていきたいときにはソバットで距離を詰め、必殺技につなぎたいときはニュートラルの大Kで間合いを離すようにするといいだろう。

ジャンプ攻撃はパンチが横方向に強く、キックが下方向に強い。またジャンプ中にレバー下＋キックで剣に乗って滑空(サーフィン)ができる。小だと角度が緩く、大だと鋭くなる。大サーフィンからは地上チェーンにつなぐことができるので、下方向に強い大キックと合わせて攻めていこう。ちなみにサーフィンはしゃがみガード可能で、ガードされるちと跳ね返ってしまうので、当てる位置によっては反撃を受けてしまうぞ。

次号以降ではKS、スレイシュレッド、通常技での攻めについて掘り下げていこうと思うので、期待していてもらいたい。



キルシュレッド	刀刺す ↓↙←＋Ⓚ →刀戻す ↓↙←＋Ⓚ →落雷 ↓↙←＋Ⓟ
ブリザードソード	←↙↓↘→＋Ⓟ
イフリートソード (GC)	→↓↘＋Ⓟ
ライトニングソード	←↓↙＋Ⓟ
EX必殺技	
プレス オブ デス	←↙↓↘→＋Ⓚ
チェンジ イモータル	中Ⓟ＋小Ⓟ＋←＋小Ⓚ＋中Ⓚ
スレイシュレッド	←↓↙＋ⓀⓀ

古代超科学マシーン!!

フォボス

古代マヤ人を守るためのプログラムが、偶然にも一人の少年を保護対象に選んでしまった…。

担当：DS1

ハンターからの変更点

ハンターからセイヴァーにコンバートされたキャラの中で、最も激しい変化を遂げたのがフォボスといえるだろう。

各技のグラフィックが大幅にリニューアルされ、EX技などの性能にも変化が見られる。全体的な変更点を簡単に挙げておくと…。

●すべての立ち技（通常技）がレバー前入れで変化するようになった。

●新技プラズマトラップの追加と、各EX技の変更。

●ジャンプが普通の軌道になり、浮いたまま停止するには特殊な操作が必要（ジャンプ後、レバーを上に入力することで浮遊できる）。

●しゃがみ歩きがなくなった。

★単なるキラーマシーンではなくなり、セシル君を守るために闘う。

などの変更点がある。これを踏まえたうえで、各必殺技を見ていくことにしよう。

マイトランチャーが弱体化？

●プラズマビーム

パンチボタンでプラズマハイビーム。キックボタンでプラズマロービームを撃つように変更された。これにより、以前の真上に撃つビームはなくなってしまった。

小・中・大いずれで撃っても威力に違いはない。

●マイトランチャー

弾を発射した後に本体に攻撃を受けると、弾自体が消えてしまうようになった。また、ガードされると弾は爆発しない。

撃った後の隙が大きくなったので、以前のように多用はできない。それでも空中で出せるようになったのは、うれしい変更点といえるだろう。

●ジェノサイドバルカン

グラフィックは変更されたが、技の性質はほぼ同じ。前作と同様に、相手の攻撃をすくい上げるように当てていける。

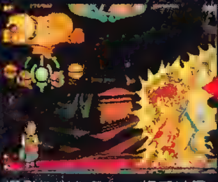
●プラズマトラップ

空中から機雷を投下し、地上を一定距離転がったところに設置され、爆発する。爆発するまで機雷に攻撃判定はない。

機雷が転がる距離は、小が手前、大が奥と、ボタンで調整可能。

●リフレクトウォール

攻撃発生が超早く、空振りしたり、ガードされたりする心配のない便利な技。

空中から機雷を投下。これに攻撃判定はないが…

爆発に当たると、相手は電気やられに。

コンフュージョナーとファイナルガーディアンが同一の技に

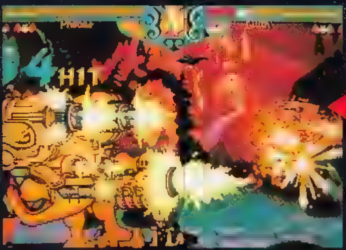
●ファイナルガーディアンβ

コンフュージョナー型の飛び道具を撃ち、それが相手に当たると、変形してファイナルガーディアンの一斉掃射。当たらなければ、ファイナルガーディアンは発動しない。

しゃがみ中Kなどからキャンセルしても連続技にならないが、撃つ弾は相手の飛び道具を貫通するので、その点では使いやすい。



捕獲弾が当たると…



ファイナルガーディアンの一斉射撃。

●イレイジングスフィア

弾速の遅い炸裂弾を撃ちだし、画面上に広範囲の爆発を起こさせる。爆発前の弾には攻撃判定がなく相手をすり抜けるので、後ろで爆発を起こして前から攻撃する、挟み込み攻撃も可能となる。

爆発するまでの距離は、近距離が小・大ボタン、中距離が小・中ボタン、遠距離が中・大ボタンと、押したボタンにより変化する。

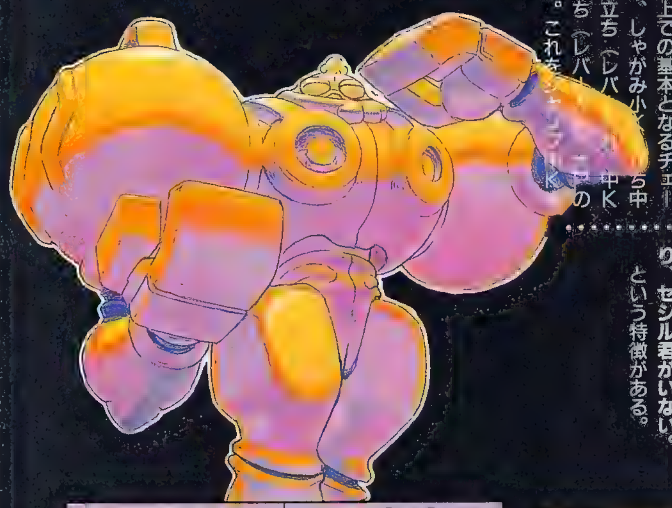
●レイ・オブ・ドゥーム

フォボスのオプションが2機後ろについて、レーザーの援護攻撃を行う。レイ・オブ・ドゥーム発動中は完全な空中浮遊が可能で、慣性のかからない空中移動ができる。

本体が何かしらの攻撃を受けてしまうと、レイ・オブ・ドゥームは強制解除されてしまうので注意しよう。

チェーンコンボは何を使う？

地上での基本となるチェーンは、しゃがみ小… ち中P→立ち（レバ… 中K→立ち（レバ… の4段。これを… めくりの大Pからつなげていく。



前作で多用したジャンプ大Kは、今回は2段技になっているので、当てると着地後の間合いが離れてしまい、チェーンの最後の大Pが空振りしてしまうことが多い。そのために中Kでの跳び込みをメインに使っていこう。

体の大きいキャラには、最後を立ち（レバー入れ）大Kに変えることで、最もダメージを与えられるチェーンコンボとなる。

セイヴァー2とハンター2の違い

ハンター2のフォボスも基本的には、セイヴァー2のフォボスがベースになっている。しかし、微妙な違いが3つあり…。

●ジャンプで浮ける（ハンターと同様のジャンプ軌道）

●しゃがみ歩きがある

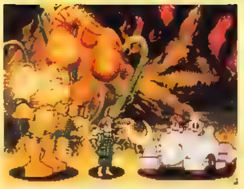
★単なるキラーマシーンであり、セシル君がいない。

という特徴がある。

プラズマビーム	↓↘→+ⓅorⓀ
マイトランチャー	↓↙←+Ⓟ（空中可）
ジェノサイドバルカン	←↓↙+Ⓟ
プラズマトラップ	↓↙←+Ⓟ（空中で）
リフレクトウォール（GC専用）	→↓↘+Ⓟ（空中可）
EX必殺技	
ファイナルガーディアンβ	→↓↘+ⓀⓀ
イレイジングスフィア	←↓↙+ⓀⓀ
レイ・オブ・ドゥーム	↓→↘+ⓅⓅ

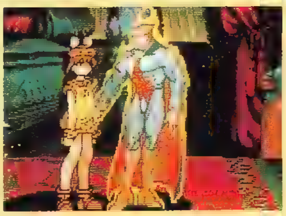
フォボス登場シーン&ミッドナイトブリスやられ

フォボスの登場シーンは3種類あり、どれもセシル君のキャラクターが押し出された形になっている。



フォボスを守ろうとするセシル君(左)。フォボスカーに乗って陽気に登場するセシル君（右）。

フォボスの女性化は、意外なまでに普通の女の子。頭についてる小鳥の髪飾りと、胸の勾玉らしきペンダントがポイントかな。



低年齢なのは、セシル君に合わせているからなのだろうか？

3つ同時押しカラーで目が回る

パイロン

とにかく回ってるのだパイロン。攻撃力のなさが命とりになりそう…。パイロンか私に挑戦してきたのか？

担当：そしてP・鈴木

すべての星をコレクションすることが趣味だったパイロン。地球をも手に入れ、指環として楽しんでいた。そして2年余の歳月が流れる…。

ときは現代。よほど地球を気に入っていたのだろう。再びパイロンが、地上に降り立った。

必殺技の説明

今作初めてパイロンをプレイする人でも分かるように解説していこう。

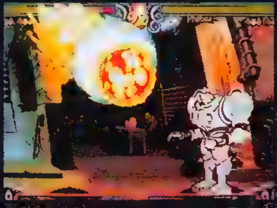
●地上ソルスマッシャー

いわゆる飛び道具。小で出すとまっすぐ、中・大で出すと画面中央あたりから上昇する火の玉を出すことができる。当たった相手をダウンさせることができる点が使える。

出るまでの時間が長く、また出した後のスキも大きいので、連発しないようにしよう。

●空中ソルスマッシャー

小で出すと手前を狙うように、大で出すとそのまま斜めに進むように飛び道具を出す。基本は中or小で使うことになる。性質は地上ソルスマッシャーと同じだ。



空中ソルスマッシャーは、ある一定高度でないと出せない。

ES版で空中ソルスマッシャーを出すと、飛び道具が地面に着弾したと同時に火柱を立てる。一見強そうだが、実はあまり強くない。

●オービターブレイズ

空中でUFOのように回転して、相手にヒットするとダウンを奪える。バックジャンプして、着地寸前に技を出すようにするといいだろう。

空中ガードされると、しっかり反撃を受けてしまう。

●ゾディアックファイア

とてつもないスピードで真横に突進する技。基本的に小で出して、反撃を受けにくく（投げはくらう）する。

他キャラの昇龍系のように使っていくと強さを発揮するが対空は無理。それよりも、ゲージ量が半端ではないので、相手のダウンを奪った後は、ゾディアックファイアを2回、小で出してゲージを溜めていく作戦がいい。

オービター、ゾディアックはES版で出すと多段ヒットするようになるが、ゲージを1消費するほどではない。ラストの削り倒しを狙う程度でいい。



モリガン系のダッシュを潰すには何ら問題ない。強いぞ。

●ワープ

6カ所から出現する場所を選べる。ボタン配置そのままの場所（小Pは左上、大Kは右下）に出現する。

パイロンが消えた後にも、一瞬くらい判定が残っているので安心して使える技ではない。起き攻めに使ってもいいかな、程度のものだ。

EX技はいいかな

●コスモディスラプション

押すボタンによって、星が出現する位置が変わる。PよりもKのほうが奥に星が出る。

また、ボタンを押している長さによって、星座（星の数）が変化する。W型がおすすめ。

2つめのパターンだ。



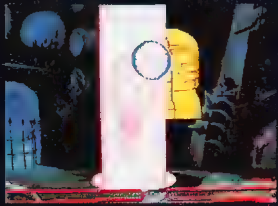
ちょっとだけ長く押して、離す。このパターンが今のところいい。

星の爆発モーションに攻撃判定があり、爆発に巻き込まれた相手には、一瞬ではあるがやられ判定が残っている。余裕があるなら追撃を狙おう。

●パイルドヘル

新技。ハデに炎柱を立てて、パイロンが笑う。

使い道はなさそうだが、相手を跳び越えた瞬間に出せば、驚いて当たってくれるかも。



ワーハッハッハ。「何それ」「挑発です」。

●シャイニングジェミニ

これも新技。使った瞬間は無敵で、スキもない。

この技を発動させると、パイロンの背後に分身が付く。そして相手の攻撃をくらうか、あるいは一定時間経つまで、「パイロン本体が押したボタンによる攻撃」を後から援護してくれる。後から出してくれる技は表を見てほしい。

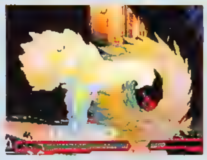
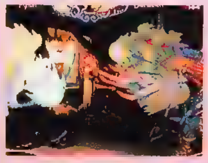
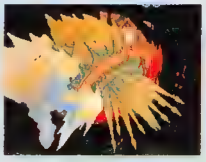


チェーン1回でこの減り。—30を下回らなければいいなあ。

今のところ、相手を転ばせた後にゾディアックでゲージを溜めつつ起き攻め、ゲージをダークフォースと分身に使って勝つパターンしかない。

一応対空は、立ち中P、立ち大P、そして屈み大Pがいい。特に屈み大Pはまだまだ使える。

昔を懐かしんでいる人も多いと思うが、みんなで、この「目が回っている」パイロンを強化しよう。

	パンチ			キック		
	小P	中P	大P	小K	中K	大K
立ち	 大ゾディアックファイアが出る。分身パイロンは絶対に相手をダウンさせない			 ダッシュ大足払いを出す。立ち小Kから攻めると効果的。		
屈み	 そのボタンに対応した、ダッシュ攻撃が、出てくれる。小P、小Kは使いやすい。					
ジャンプ	 オービターブレイズが出る。レバー下入れパンチも同様。やや使いにくい。			 レバー下入れ大パンチが出る。適当に跳びまわって小K連打でいい感じ。		



ソルスマッシャー	↓↘→+Ⓟ（空中可）
ゾディアックファイア（GC）	→↓↘+Ⓟ（GC）
オービターブレイズ	↓↙←+Ⓚ（空中で）
ギャラクシートリップ	←↓↙+ⓅorⓀ（空中可）
EX必殺技	
コスモディスラプション	←↙↓↘→+ⓅⓅ
パイルドヘル	→↓↘+ⓀⓀ（空中可）
シャイニングジェミニ	↓→↘+ⓅⓅ

セカンドデビュー大歓迎!!

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK



TM

今回はセカンドデビューの人のためのシステム総おさらい＋キャラの変更点紹介。

担当：RED

ストIII 基本システム総復習

今回は、セカンドからストIIIを始めてみようかというプレイヤーのために、ストIIIというゲームの基本システムについて総復習してから、セカンドになっての変更点を解説していこう。

ブロッキング

相手の攻撃を受ける寸前にレバーを⬇か➡に入れる（正確にはニュートラルから⬇or➡）と、「カコッ」という効果音と、各キャラ固有のボイスと共に相手の攻撃をはじき返す。これがブロッキングである。

相手の技を普通にガードした場合、自分のキャラにはガード硬直が発生して、一瞬動けなくなる。

しかし、ブロッキングした場合は、ガード硬直が発生しないので自分のキャラはすぐ動き出して、すかさず反撃に移ることが可能になるのだ。

では、具体例を見てみよう。アレックスのフラッシュチョップという技はガード硬直が長く、攻撃したアレックスのほうが先に動けてしまう。だから普通にガードさせられてしまうと反撃どころか、さらにアレックス有利な状況が続いてしまう。

ガードさせられた場合



フラッシュチョップをガードさせられてしまうと…、



ガード硬直が長いため、アレックスが先に動けてしまう。



反撃するどころか、まだアレックス有利な状況が続く。

ブロッキングできた場合



ブロッキングできれば…、



ガード硬直がないからすぐ動けるので…、



まだ技が戻りきらずに動けないアレックスに反撃できる。

ブロッキングした場合はガード硬直がない＝すぐ動き出せるから、アレックスがフラッシュチョップの戻りのモーション中で動けないところへ反撃できるというワケ。

また、ブロッキングした場合はガードの場合と比べて間合いが離れない、という性質も反撃をしやすくしている。

反撃以外のブロッキングのメリットは、必殺技やスーパーアーツの削りダメージを受けない、ガード不能の電刃波動拳もブロッキングならノーダメージといったことが挙げられる。

ブロッキングにはレバー⬇と➡の2種類の入力があるが、相手の出してくる技に応じて使い分けが必要となっている。

大原則は、しゃがみガードが必要な技は⬇ブロッキングしなくては取れない。立ちガードが必要な技は➡ブロッキングしなくては取れない、の2つ。まずこれだけは知っておこう（詳しいことは次号以降で）。

また、投げ技はブロッキングできないので注意。

ここまでは地上でのブロッキングについて。空中でのブロッキングだと少し話が違ってくるぞ。

空中ブロッキングは、⬇でも➡でもすべての技を（空中投げは除く）取れるが、どちらの入力で取ったかによってその後の自キャラの動きが違う。

➡で取った場合は後ろにはじかれてすぐに着地し、⬇で取った場合は大きく前に跳んでいく。

紅葉のごとく咲き乱れる新作基盤群！
一際目を引く新ゲームはこれだ!!

リープアタック

全キャラ共通のコマンド↓↓+P orKで出る小ジャンプ攻撃で、当然しゃがみガード不可。どのボタンで出しても性能は同じだ。

主に接近戦で使い、足払い等をかわしながらヒットさせることができたり、ブロッキングされても大きな反撃をくらいにくい等、利点が多い。

慣れるまではちょっと出しにくいかもしれないが、重要な攻撃手段なのできちんと出せるようにしよう。

注意しなければいけないのは、コマンドを入力してキャラが跳んだ後は、自動的に一定のタイミングで技が出るようになっているので、任意に技を出すタイミングを変えて打点を調整することはできないという点。間合いに注意して使う必要があるのだ。



下手な当て方をすると反撃をくらってしまうぞ。

スーパーアーツ

俗にいう超必殺技。画面下のスーパーアーツゲージがたまっていないと使えない。

ストⅢで特徴的なのは、各キャラ3種のスーパーアーツを持っているが、キャラ選択時に1つだけを選んで使うということ。

ゲージの長さや最大ストック数は各スーパーアーツごとに異なっていて、一発逆転性が高いものほどゲージが長く、ストック数が少ない傾向にある。



キャラ選択時に1つだけ選ぶのだ。

スタンゲージ

体力ゲージの下にある細長いゲージがスタンゲージ。ダメージを受けるごとに溜まっていき、満タンになると気絶してしまう。上昇したゲージは時間の経過と共に少しずつ減るようになっている。

スタンゲージに注意を払うのはとても大切で、相手があと少しでスタンしそうなら、多少強引にでも攻めてみるといい。逆に自分がスタンしそうなときは、無理に攻め込まずに少し待ち気味にいくことも必要だ。

また、スタンゲージそのものの長さはキャラによって違う。当然、短いキャラはスタンしやすいので要注意。



体力ゲージの下の細いゲージがスタンゲージ。1P側はスタン中。

クイックスタンディング

投げられたり、大足払いなどをくらってダウンしたとき、キャラが地面に倒れる瞬間にレバーを下に1回入れると、通常の起き上がりとは違った動作で、かけ声と共に素早く起き上がることができる。

動作中は無敵で動作終了後にもスキがないので、使って損をするケースというのはほとんどない。ダウン技をくらったら無意識に入力するクセをつけよう。

ストⅢではパワーボムなど一部の技は、クイックスタンディングができなかったが、セカンドでは多少変更されているようだ。

ダッシュ

レバーを➡➡(⬅⬅)と入れることでダッシュ(バックダッシュ)ができる。

ストⅢのダッシュで注意しなければいけないのは、途中で技を出したりガードしたりできないということ。一定距離を移動し終わるまでは次の行動に移れないので、途中で攻撃されるとくらうしかない。

キャラによりダッシュの性能は様々だが、ダッシュの長いキャラは要注意。

ハイジャンプ

レバーを一瞬下に入れてから素早くジャンプするとハイジャンプができる。

キャラによっては特定の通常技の戻りをハイジャンプでキャンセルすることができる。

ターゲットコンボ

ヴァンパイアシリーズ等のチェーンコンボと同じようなシステムで、決められた順番でボタンを押していくことにより、通常技でその前の通常技の戻りをキャンセルしてコンボをつないでいく。

ストⅢでは特に法則性がなく、キャラごとの固有のルートを覚える必要がある。

いぶきやダッドリーのように、全部覚えるだけでも大変なものから、ターゲットコンボがまったくないキャラまでいたりとキャラによる差が激しい。

ストⅢのシステムというよりは、キャラ固有の特殊入力技と考えたほうがいいだろう。

2ndになっての変更、追加システム

EX必殺技

新システムのうち、最も気になるのがEX必殺技だろう。

これは通常のレバー入力+ボタン2つ同時押しで出せるが、スーパーアーツゲージを少し消費してしまう必殺技だ。

EX版の必殺技は、ヒット数が増えてブロッキングされにくくなっていたり、リーチが長くなったり等、技によって何かしらパワーアップされている。

EX版がない必殺技もあるので確認しておこう。



EX必殺技は、スーパーアーツゲージを少し消費する。

パーソナルアクション

コマンドこそ全キャラ共通(大P+大K同時押し)となっているが、キャラによってその動作はまちまち。

効果もキャラによって様々だが、実戦に大きな影響を与えるほどではなさそう。挑発+αという感じだ。



実戦レベルで役に立つか？

S・A再選択

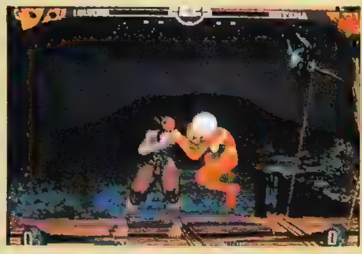
対戦のときのみだが、一試合ごとにスーパーアーツを変えられるようになった。挑戦者のキャラに合わせて有効なスーパーアーツに変えよう。

グラップディフェンス

通常投げをくらった瞬間に投げ返すと、ノーダメージで投げを抜けられる。投げ抜けに成功すると間合いが離れてほぼ仕切り直しの状況になる。



いぶきがエレナを掴んだが……



エレナ、投げ抜けに成功。

筋肉に美を感じろ(オエ〜) ユリアン



しなやかな肢体から繰り出される力強い技の数々。こいつは強そうだ。
担当：MVP

まさにギルの生まれ変わりと言わんばかりのユリアン。その長い手足から出される数々の技はかなりの強さを誇り、それはギルに勝るとも劣らない。

それではさっそく技の種類を見つつその強さの秘訣を知ってもらうとしよう。

必殺技で確実に倒せ

まずは必殺技から。前作のギルにも「こんなのあったな」と思われる技が多いので、優秀な読者ならいろいろコンボも思いついてくれそうだ。

①メタリックスフィア

いわゆる飛び道具で、その構えが非常にすばらしい。

現段階だと前ブロッキングしかできないし、ダメージもなかなかあるので使える必殺技かもしれない。

②デンジャラスヘッドバット

「ふんっ!!」のかけ声のもと小さいジャンプをして力任せに頭突きをかます技。

ただ非常に当てづらく、距離を測らないとスカりやすい。

一見使えなさそうだが実は足払いをすかしつつ移動して投げとか、しゃがんでいる相手の後ろに回り込んだり、はたまた連続技でEX版が非常に使えたりと、研究のしがいがある技である。



足払いをスカしているところ。マニアックな技だね。

③チャリオットタックル

前作のギルのラリアットのような技だが、ユリアンの場合はスピード、判定の強さも失うことなくパワーアップしている模様。

肩でタックルをかますこの技は、連携や連続技でお世話になる。

チャリオットタックル	←ため+→+Ⓚ★
バイオレンスニードロップ	↓ため↑+Ⓚ★
デンジャラスベッドバッド	↓+↑+Ⓟ★
メタリックスフィア	↓↘→+Ⓟ★
スーパーアーツ	
タイラントパニッシュ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ユピテルサンダー	↓↘→↓↘→+Ⓟ
エイジスリフレクター	↓↘→↓↘→+Ⓟ

また、EX版だと著しく移動距離が伸びるので相手を端に追い込むのに非常に使えそうだ。



EXチャリオットタックルで相手を押し込め!!

④バイオレンスニードロップ

高く空中に上昇し、そのまま斜めに落下しつつ鋭い膝蹴りをかますこの技は、小中大で軌道が変化し、うまく距離を合わせればめくりも狙える技となっている。EX版だと相手をホーミングしていくので使いやすいし、そのスピードもかなり速くなり見切られにくいぞ。



膝蹴りが「ガツーン」とヒット。

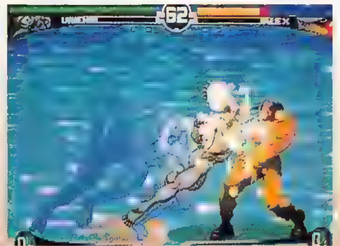
スーパーアーツがこれまたいい感じ

3つあるスーパーアーツ、ユリアンのそれはどれも使い道があり、非常に悩むところ。突進系、飛び道具系、設置系があるので、自分に合ったものが選べて非常にいい感じだ。

①タイラントパニッシュ

突進系のスーパーアーツで左右からフックを5発出していく技。

出が早く連続技に使えるので、下小Kキャンセルやリープアタックから狙っていける。連続技マニアには涎ものだ。

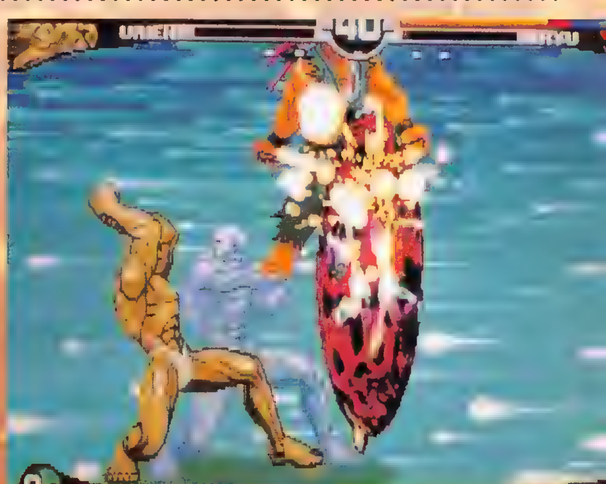


「おりゃー!!」とタイラントパニッシュを決めたい。

②ユピテルサンダー

では遅いものの飛び道具なので端まで届くし、出始めの攻撃判定の大きさから対空に使うこともできるユピテルサンダー。

相手を浮かせてから使えば連続技としての役割も果たすので、安定しているといえるだろう。



「ん?対空」「いいえ、飛び道具です」

③エイジスリフレクター

一番自由度が高そうなスーパーアーツ。

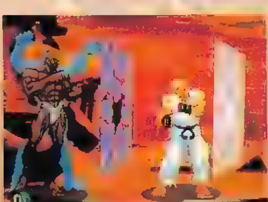
自分の前にガラスの板のような物体を「ブィーン」と出現される技だ。小中大、そしてボタン同時押しでそのガラス板の出現位置が変化する。

特筆すべきはその存在時間の長さだ。

1つの板で5発の攻撃判定があり、例えば2発くらってのけぞってしまったら3発の攻撃力を持ったまま消えずに存在し、その存在時間はかなり長い。

しかも画面上に2つ置けるので(ストック2だからコレが限界)、例えば相手の前と後ろに設置するといった戦法や、相手の後ろに設置して攻撃を加えてガラス板に押しつけるといった戦法がすぐに思いつくだろう。

ダメージは微々たるものだが、その戦法は無限に拡がりそうで今から非常に楽しみである。



これってすごくいいよね。相手タジタジ間違いなし。

共通アクションを見てみよう

最後に共通アクション、つまり、リープアタック、パーソナルアクションについて見てみよう。

●リープアタック

出の早さは普通っぽいが、相手がしゃがんでいるときにヒットさせれば、そこから技をつなげることも可能だ。これはかなりいい感じである。

●パーソナルアクション

ユリアンのパーソナルアクションは地面に拳を叩きつけるもので、これにはなんと攻撃判定が存在し、間合いが近いときにヒットさせられる。しかも立ちガード不能で使い道が出てきそうな予感。

ヒューゴー

こりゃ〜ホンモノです



スーパーアーツ

●ギガスブリーカー

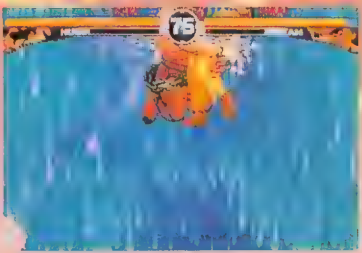

バックブリーカー×2から…、


ボディプレスでトドメ。満タンから6割のダメージ。

ジャンピングバックブリーカー2回からボディプレスで押しつぶす投げ技。

SAゲージは最長クラスでストック数も1だが、決まればゲージの6割の体力を一瞬にして奪う、一撃必殺系のスーパーアーツだ。

●メガトンプレス


対空スーパーアーツ、メガトンプレス。

自らもジャンプして空中の相手を掴み、高〜い位置からのボディプレスでシメる空中投げ。

ダメージ的にはギガスブリーカーには及ばないが、SAゲージが少し短いし、ストック数が2。そして何より必殺技のウルトラスルーから連続になるのでかなり使えそうなスーパーアーツだ。

●ハンマーマウンテン

計5発の打撃をたたき込む打撃系のスーパーアーツ。

この技の面白いところは、3発目が中段になっているため、初弾をガード後しゃがんでいると3発目以降をくらってしまうところだ。


打撃系スーパーアーツ、ハンマーマウンテン。3打目が中段なので油断すると…。

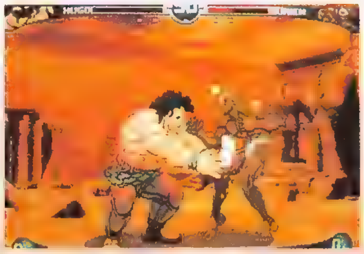
ジャイアントパームボンバー	↓↙←+Ⓟ★
ムーンサルトプレス	レバー1回転+Ⓟ
シュートダウンバックブリーカー	→↓↘+Ⓚ
モンスターラリアット	↓↘→+Ⓚ★
ウルトラスルー	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーアーツ	
ギガスブリーカー	レバー2回転+Ⓟ
メガトンプレス	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ハンマーマウンテン	↓↘→↓↘→+Ⓟ

必殺技

●ジャイアントパームボンバー

巨大な手のひらで力任せに相手をはさむ打撃技。技の出は遅く、通常技キャンセルから連続にはなりそうもない。連携として使うことになりそうだ。

EX対応技で、3HIT技になる。


バチン!と痛そうなジャイアントパームボンバー。

●ムーンサルトプレス

相手を抱きかかえてジャンプし、ボディプレスで押しつぶすコマンド投げ。EX版はない。


主力コマンド投げ、ムーンサルトプレス。

●モンスターラリアット

突進してラリアットを出す。ボタンにより突進距離が変わり、EX版は画面端〜端でも届く。

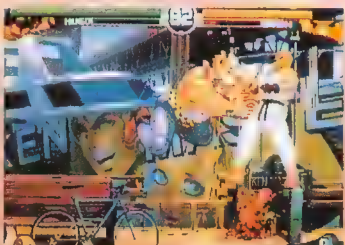

モンスターラリアットは突進技。これはEX版だ。

●ウルトラスルー

掴んだ相手を画面端に放り投げるコマンド投げ。

投げられた相手は画面端で大きくはね返るので、ここに追い打ちを入れることができる。メガトンプレスやシュートダウンバックブリーカーがつながるぞ。EX版はない。


ウルトラスルーは、コンボスタート技だ。はね返ったところを…、


シュートダウンバックブリーカでつかむ!

●シュートダウンバックブリーカー

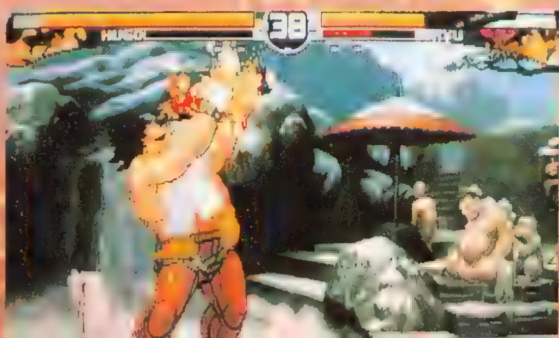
打撃判定の対空専用技。ジャンプして空中の相手を掴みバックブリーカーを決める。

投げ・リープ・PA

●投げ(中P投げ、大P投げ)

大P投げは相手を足下に叩きつけるボディスラムっぽい投げ。

特筆すべきは中P投げ。ネックハンギングブリーカーのような締め技なのだが、多段締め技系(?)で、スタンゲージの溜まり方がすごい。相手が無抵抗なら一気に50%くらいはスタン値が上がるぞ!


スタン値がすさまじい中P投げ。

●リープアタック

グラフィック的にはジャンプ小キックと同じもの。ジャンプが小さく、攻撃判定の発生が遅めのタイプだ。

●パーソナルアクション

攻撃判定はなく、一定時間技の威力が少し上がる効果があるようだ。

ユン

鉄山靠と揚炮を修得！

担当：GED

期待の新技「鉄山靠」

2ndになって独立したキャラなったユン。ヤンよりは前作に近いものの、変更されている点も多いので、それらを中心に説明していこう。

●**鉄山靠**

靠（背中から肩の部分）で体当たりを繰り出す技。小だと移動距離は短いが、出が早い。足払いにキャンセルをかけても連続技にはならないので、連携として使っていくことになるだろう。中は、小よりも出が遅いが、ヒット時に相手を浮かせることができるので、追い打ちが可能。大は、ダッシュと同じモーションで大きく間合いを詰めてから中と同様の鉄山靠を繰り出す。EXは浮かせ性能を持ちながらも技の出が早いのがウリ。



鉄山靠で浮かせたら追い打ちを狙え！

●**絶招歩法**

基本的に前作と同じだが、EXにすると、2ヒット技になり、必ず相手に届く（相手との距離によって突進距離が変化）ようになる。

●**穿弓腿**

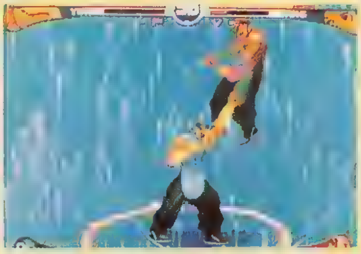
前作と違い、ボタンによる移動距離の差はほとんどなく、どれもすぐに上昇を始める技になっている。小だと出が遅いが追い打ちが可能で、大だと出が早いが追い打ちをかけられない。EXだと少し前転してから上昇する。

●**虎撲子**

コマンド以外はとくに変更点は見あたらない。EXはないが、ボタン3つ同時押しでフェイクになる。

●**前方転身**

基本的に前作と変わらないが、少し間合いを詰めないとT・Cの最後がスカってしまうようになった。EXはなし。



J攻撃・T・C・揚炮でこの威力！このあと、さらに追い打ちが。

●**揚炮**

ゲージが長く、1つしかストックできないが、威力は高い。T・C（ターゲットコンボ）からもクリーンヒットするし、これで浮かせたあとに追い打ちが可能なのも魅力。

鉄山靠(てつざんこう)	→↓↘+Ⓟ ★
絶招歩法	↓↘→+Ⓟ ★
穿弓腿(せんきゅうたい)	↓↘→+Ⓚ ★
虎撲子	↓↙←+Ⓟ
前方転身	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーアーツ	
揚炮(ようほう)	↓↘→↓↘→+Ⓟ
槍雷連撃	↓↘→↓↘→+Ⓟ
幻影陣	↓↘→↓↘→+Ⓟ

●**槍雷連撃**

あいかわらず出かかりが無敵の突進技で、3つまでストック可能。

●**幻影陣**

1つしかストックできないが、ゲージが短いのですぐに溜まるはず。T・Cからつないで分身しよう。



空中T・Cは、前作でいうニューバージョン仕様に。残念。



あいかわらず強気なユン。「弱すぎだぜ！」も健在だ。

ヤン

ほとんど新キャラ!?

担当：GED

前作の面影は残しているが雷撃蹴やT・C（ターゲットコンボ）が使える点ではユンと同じだが、その他がかなり違っている。別キャラと思ったほうがいいかも。通常技のパンチ系は、ほとんど違う技にリニューアルされている。

●**蟷螂斬**

するどく踏み込むとともに前方をなぎ払うような技を繰り出す。連続入力することにより、ヒット数を増やすこともできる。ボタンによって移動距離が違う。EXだと、連続入力によるヒット数がアップする。



蟷螂斬が「ホイ、ホイ、ハアッ！」と連続ヒット！

●**穿弓腿**

ユンと違い、前作と同じ感じで使っていける。中や大のヒット後は追い打ちが可能。相変わらず立ち中K後に中穿弓腿で拾うこともできるぞ。EXは相手の位置をサーチして上昇するようになる。

●**白虎双掌打**

ユンの虎撲子と同様の技だが、こちらのほうがリーチが長い。EXがなく、フェイクがかかる点は同じ。



白虎双掌打はリーチ長し。

●**前方転身**

ユンと同様、前方転身後のT・Cは間合いを詰める必要がある。EXはなし。

●**震雷魔破拳**

突進系のS・Aで、ガードされた場合は途中でモーションが止まるので反撃を受けにくい。2つまでストック可。



元を彷彿させる震雷魔破拳。やはり暗殺拳なのだろうか。

●**転身穿弓腿**

相変わらず出が早い技で、姿勢が低いので飛び道具をすり抜けることもできる。2つまでストック可。

蟷螂山(とうろうざん)	↓↘→+Ⓟ(連続入力可)★
穿弓腿(せんきゅうたい)	↓↘→+Ⓚ ★
白虎双掌打	↓↙←+Ⓟ
前方転身	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーアーツ	
雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
転身穿弓腿	↓↘→↓↘→+Ⓚ
星影円舞(せいえいえんぶ)	↓↘→↓↘→+Ⓟ

●**星影円舞**

ユンの幻影陣と同様の分身型S・A。幻影陣よりゲージは長いものの、分身中にT・Cが出せるという利点がある。



星影円舞の最中でもT・Cが可能だ。



パーソナルアクション中は手（前髪!?）に攻撃判定あり。ちなみにユンは押しっぱなしでゲージを溜め続けられる。

紅葉のごとく咲き乱れる新作基盤群！ 一際目を引く新ゲームはこれだ!!

リュウ

大ゴスあれば完璧か!?

担当:ワイルダーKEI

[illegible]にパワーアップ!?

前作ではすべてのスーパーアーツゲージのストック数は1つだけであったが、今回は、真空波動拳と電刃波動拳のストックが2つになった。これは涙ものだ。それに、EX技との組み合わせで、面白い連続技が可能になっている。

例えば、EX上段足刀蹴り。足刀蹴りはEX技にするとスピードが段違いに速いので、いきなり出されると相手のくらう確率が高くなりそうだ。しかもふっ飛び方が特殊で、画面端にふっ飛ばすとリュウの頭上まで跳ね返ってくるのである。もちろん、このふっ飛んできた相手キャラに、攻撃を加えることは可能だ。ようするに、EX上段足刀蹴り→昇龍拳・電刃波動拳ができるのである。そうでなくても、EX上段足刀蹴りは使う価値が非常に高くなるだろう。



はえ〜！

すくい突きが…！

すくい突きというのは2段技のジャンプ中Pのこと。それが、引きつけないと当てにくくなった。相手のブロッキング対策として使えるかは、まだなんとも言えない。

波動拳	↓↘→+Ⓟ ★
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ ★
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ ★(空中可)
上段足刀蹴り	←↙↓↘→+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
震・昇龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
電刃波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ(ガード不能)

速いぞ小足払い

小足払いの連射スピードが、とても速くなった。今後、ブロッキングとどう関係するか興味津々である。

空中竜巻復活！

そう、空中でも竜巻旋風脚が出せるようになったのである。それに、EX技にすると、真空竜巻旋風脚になるのである。さらに空中でも可能なのだ。ヒット数は少ないが、その場で高速回転し、通常竜巻のように移動はしない。

その他には、あまり変わったところは見られない。今後、戦闘スタイルがどうなっていくかが楽しみである。



しんくうですよし・ん・く・う。

ケン

まったくの別物とはいかないが…

担当：今回だけ元帥

今までのキャラクター戦術を大幅に変化させるとまではいかないが、細かい変更点は結構あるぞ。

空中竜巻の追加

今までのストⅢ世界では、竜巻旋風脚は地上でしか出せなかったが、ZEROシリーズのように、空中で竜巻旋風脚を出すことが可能となった。

この空中竜巻は、多段技を出すことによるブロッキング封じに使えるのはもちろんのこと、空中竜巻が空中ヒットした後、さらに追い打ちが狙えるので、空中竜巻→昇龍拳などの連続技としても使用価値がありそうだ。



空中竜巻を空中の相手にヒットさせた後は、いろんな技で追い打ちが可能。

その他の変更点

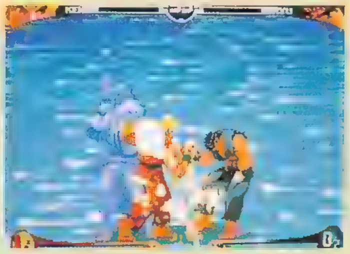
通常技で最も変わった印象を受けるのが弱足払い。前作ではほとんど連射できなかったのに対し、今回はZEROシリーズのように素早く連射することが可能になった。

必殺技では竜巻旋風脚の弱体化が大きい。具体的には、スタンゲージの増加量が減少し、着地の隙が若干大きくなったように感じられる。

スーパーアーツはゲージのストック数に変動があり、まず神龍拳のストック数が2本から1本へと減少し、そのかわり昇龍裂破のストック数が1本から2本へと増加した。前作の裂破が使えなかっただけに、当然の変更といえる。

逆に疾風迅雷脚はストック数に変わりないものの、前作のように「中足払いが入れば確定」というようなことはなく、連続技にならない間合いが存在するので気をつけよう。

波動拳	↓↘→+Ⓟ ★
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ ★
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ(空中可) ★
スーパーアーツ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘→+Ⓟ
神龍拳	↓↘→↓↘→+Ⓚ 連打
疾風迅雷脚	↓↘→↓↘→+Ⓚ



昇龍裂破のストックが2本になったことにより、使用価値が上がることは間違いない。

エレナ

Dancing with ERENA!

担当：借金

単発技が主体でブロッキングされやすく、攻撃力の乏しいエレナは前回まで。今回新たに加わった新必殺技と、EX技の導入でジャイアントタックの台風の目になること間違いなし！

新必殺技スピンサイズ

エレナの新必殺技、スピンサイズは駒のように回転しながら攻撃する技。

連続入力タイプの必殺技で入力成立で2回攻撃、続けてコマンドを入力することでさらに2回と合計4回攻撃する。

通常のスピンサイズがヒットすると最後までつながるが、攻撃始動の1発目が若干遅いため、連続技に使っていくことはできない。しかしEX必殺技としてスピンサイズを使うと中攻撃から連続技になる。チャンスにダメージを奪える連続技として、かなり役に立つだろう。



期待の大きい新技スピンサイズ。カポエイラ娘を救えるか？

変更点もグー！

そのほかの必殺技は、ほとんど前作の使い方そのままで使用可能。EX必殺技としての特徴は、

●スクラッチホイール

連続技として活用するほか、信頼できる対空兵器として使うことも可能。

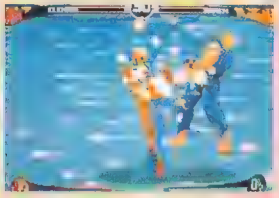
●マレットスマッシュ

強マレットよりも素早い攻撃で相手を強襲。ヒットしたあとはスーパーアーツやスクラッチホイールでの追い打ちができる。

●ライノホーン

ガードされてもほとんど隙のない突進技に早変わり。普通のライノホーンでは考えられない変化を遂げる。

気になるスーパーアーツも待ってました。ブレイブダンスが遂にマックス2になって帰ってきた。これで攻めのスーパーアーツも充実したかな。



2回使えるのでブレイブ＆EX技2回なんて使い分けが可能。

スクラッチホイール	→↓↘+Ⓚ ★
ライノホーン	←↙↓↘→+Ⓚ ★
マレットスマッシュ	→↘↓↙←+Ⓟ ★
スピンサイズ	↓↙←+Ⓚ(連続入力可) ★
スーパーアーツ	
スピニングビート	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ブレイブダンス	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ヒーリング	↓↘→↓↘→+Ⓟ

パワーアップ!! アレックス

担当：RED

新技 スマッシュエルボー

新必殺技のスマッシュエルボーは低い姿勢のダッシュから相手に突進し、フラッシュチョップのような閃光と共にヒジ打ちを繰り出す突進技だ。ガードされても反撃を受けにくいし、攻撃判定も強いので、ラッシュ中に通常技キャンセルから小でガンガン出していくのがよさそうだ。ボタンの小～大により突進距離が変わり、EX版だとさらに突進距離が伸び、2HIT技になる。



新必殺技スマッシュエルボー。

EX必殺技

前作からあった必殺技もパワーボム以外はEX版が設定された。EX版になったときの違いを見ていこう。

●フラッシュチョップ
2HIT技になり、威力が上がる。攻撃判定の発生は早いので、近立ち中Kから連続になる。

●エアニースマッシュ
地上にいる相手にもHITするようになっている。近立ち中Kから連続でつながるぞ。



地上にいる相手にも当たるぜ！ EXエアニーだ。

●エアスタンピート
相手のいる位置を自動で狙って踏みにいってくれる。

パーソナルアクション

アレックスのパーソナルアクションには攻撃判定はない。一定時間、技の威力が上がるようだ。

フラッシュチョップ	↓↘→+Ⓟ ★
パワーボム	→↘↓↙←+Ⓟ
エアニースマッシュ	→↓↘+Ⓚ ★
エアスタンピート	↓ため↑+Ⓚ ★
スラッシュエルボー	←ため→+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
ハイパーボム	レバー1回転+Ⓟ
ブーメランレイド	↓↘→↓↘→+Ⓟ
スタンガンヘッドバッド	↓↘→↓↘→+Ⓟ

やばい！面白すぎる！ いぶき

担当：KAL

ますます楽しそう〜!?

2ndインパクトのいぶきは、ほかのキャラに対して申し訳ないくらいに嬉しい変更点・追加要素ばかりだ。カプコンの愛を感じずにはいられない。

まず大きな変更点を挙げよう。なんと、今回のいぶきは「前方ダッシュで相手キャラをすり抜けて、反対側へ行ける」ようになった！ 普通は近距離で前方ダッシュすると相手キャラにぶつかって止まってしまうが、いぶきは別。相手キャラの体を素通りして、裏側へ回り込めてしまう。しかも相手キャラを通り越したときだけ、ショートダッシュになってすぐ止まるので、接近戦で大いに役立ちそうだ。

つぎは、これもまた重大な追加要素なのだが、「小足払いからのターゲットコンボが追加された」。待望の、といえば待望なのだが、ちょっと強すぎやしないかと心配になるくらい嬉しい。小足払い→下中P→下大Pの3段で、下中Pと下大Pにはキャンセルがかかる。また下大Pはハイジャンプキャンセルも可能で、下中Pから小P・小足払いに戻れるのも従来どおりだ。



前方ダッシュで相手キャラをすり抜けて…。

▼



反対側へ！左右へ往復すると混乱気味に。

ゲージを消費して出せるようになったEX必殺技は、どれも便利。苦無は早く、2本出て当てやすくなり、風斬りはヒット後、ジャンプ攻撃を出しながら下降でき（しかも相手キャラはダウンしない！）、飛燕は猛スピードでホーミングし、首折りは猛スピード＋ヒット数UP…と各々このように性能UPする。

パーソナルアクションはピョンと跳ねて、ヒットすると「精進しなよ！」。

苦無(くない)	↓↘→+Ⓟ(空中で) ★
雷打	→↘↓↙←+Ⓟ
首折り	←↙↓↘→+Ⓚ ★
風斬り(かざきり)	→↓↘+Ⓚ ★
旋(つむじ)	↓↙←+Ⓚの後Ⓚ ★
飛燕	←↓↙+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
霞朱雀	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中で)
鎧通し	↓↘→↓↘→+Ⓟ
破心衝(はしんしょう)	↓↘→↓↘→+Ⓟ

バスケットマンに目覚めた!? ショーン

担当：P・鈴木

う〜ん、地味かも

試合が始まる前からバスケットボールとの戦いが始まっていたり、トルネードの威力が面白かったショーン。

今作はどんな派手な動きが、と期待していたが、普通の押しかけ弟子に戻った[!?]ようだ。

●新通常技導入！

・立ち中K
見るからに相手の足払いに強そうなモーションの技。案の定、地面にピッタリとくっついている技を潰すのに最適。ストⅢっぽい戦略が組み立てられそうだ。



足下にくらい判定がないようだ。長い足払いも怖くない!?

・レバー前入れ大P
強烈な頭突きをかますこの技は、中段判定の多段技だ。リュウは手、ケンは足での中段技だから、ショーンも考えて頭にしたのだろう。

ただ、ショーンのリープは性能が相変わらずいいので、使う場面はまだ分かっていない。皆で開発しよう。

●パーソナルアクション
ショーンの大P・大K同時押しは、あの試合前のボール投げ(シュート?)。もちろん攻撃判定もあるぞ。飛び道具として使えるか?



起き上がりにボールを重ねて頭突き…この連携使える!?

ES版なら…必殺技はちょっとパワーダウン

●トルネード
前作のようなすごい攻撃力はなくなった。ES版は攻撃判定が大きくなる。

●ショーンタックル
ES版は速くて強そう。

●かかと落とし
ES版はホーミングするうえにスピードが速い。中段技。SAは変わっていないよう。

ショーンタックル	←↙↓↘→+Ⓟ ボタン押しっ放し★
ドラゴンスマッシュ	→↓↘+Ⓟ ★
トルネード	↓↙←+Ⓚ ★
リュウビキャク	↓↘→+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
ハドウバースト	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ショウリュウキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ 連打
ハイパートルネード	↓↘→↓↘→+Ⓟ

EXマシンガンに光明が！
ダッドリー

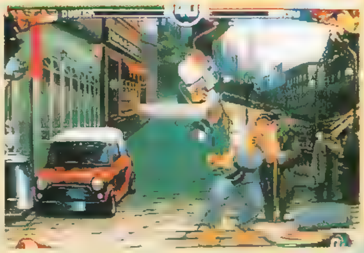
担当：善之字元師

前作は、密着戦で絶大な破壊力を誇ったダッドリー。セカンドインパクトでは、どんな闘い方になるのだろうか？

新技・サンダーボルト

セカンドインパクトになって新たに加わった必殺技・サンダーボルト。この技は、相手の頭上まで高速でジャンプし、文字通り落雷のごとき一撃を加えるというもの。

いわゆる、「めくり」を狙っていくことも可能だが、ガードされると隙が大きく、使い方は今後の研究次第といったところか。



新技のサンダーボルト。速度が速いため、見切りづらいが…。

新システムと変更点

ダッドリーの必殺技の中で、新システムのEX必殺技に対応しているものは、ジェットアッパー、クロスカウンター、マシンガンブロー、サンダーボルトの4種類。

いずれも発生が早くなり、ダメージが増加する点は共通した特徴だが、EXマシンガンブローだけは特殊な性質を持っている。

従来のマシンガンブローは、小以外はほとんど連続技にならなかったのに対し、EXマシンガンは立ち強キックキャンセルから連続技になり、しかもその後に追い打ちが可能なので、ブロッキング後の連続技として重宝しそうだ。



新ダッドリーの福音となるか、ESマシンガンブロー。

その半面、通常技では、残念なことにターゲットコンボの中K→大Kをガードさせた後、間合いが離れるようになってしまった。前作ではラッシュで多用しただけに、残念な変更といえる。

ジェットアッパー	→↓↘+Ⓟ ★
マシンガンブロー	←↙↓↘→+Ⓟ ★
ダッキングストレート	←↙↓↘→+Ⓚの後Ⓟ★
クロスカウンター	→↘↓↙←+Ⓟ ★
サンダーボルト	↓↙←+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
ロケットアッパー	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ローリングサンダー	↓↘→↓↘→+Ⓟ 連打
コークスクリューブロー	↓↘→↓↘→+Ⓟ

ネクロ、君に決めた
ネクロ

担当：Ace

19万ボルトだ、ネクロ

今回のネクロだが、他キャラに比べてやや変更点は少なめっぽいので、前作から使っている人ならすんなりと入っていけるだろう。もちろん今回からのプレイヤーでも、ネクロという素材は見た目ほど変なことはなく素直なキャラなので、気軽に使ってもらいたい。

さらっと大まかな変更点を紹介すると、まずグラフィック的には中キック系が描き直されているのが目につく。しかし彼の立ち中キックは健在だ。他にはレバー入れ系の技がいろいろと新しく存在が確認されている。特に後ろ入れ小キックは連打技になっていて使い勝手はよさそうだ。ドリルキックも小中大で角度の変更があり、総合するにやや先人（某ダルシム氏）に近づいた感がある。

絵的に変わっていなくても立ち中パンチを始めとする数々のパンチ技は、ブロッキングシステムの改善により上下の揺さ振りが面白くなりそうなので、また活躍の場が増えそうだ。

必殺技系でまず興味を引いたのがフライングバイパーの高速化。これは慣れるまでに相当な労力を必要とするに違いない。これはイケてる技に分類できそうだ。逆に他の必殺技は連続技になる限界一歩手前まで遅くなったような気もする。相対的にそう見えるだけという可能性は高いが。

たとえそうであったとしても致命的な性能ということはないだろう。

スーパーアーツは、まず超電磁ストームのストックが1になった。ゲージはやや短くなったようだが、保険や安全面からのアプローチ感が強かったこの技としては、このコンセプト変更はやや痛いと言わざるをえまい。他の2技はこれまでどおり使っていけそうだ。今回は試合毎にスーパーアーツを選択できるようなシステムでもあるので、その辺もうまく使用していこう。

追記としてネクロ使いならエフィーは必見だ。



ユリアン、ゲットだぜ。

電磁ブラスト	→↓↘+Ⓟ 連打
トルネイドフック	←↙↓↘→+Ⓟ ★
フライングバイパー	↓↙←+Ⓟ ★
スネークファング	←↙↓↘→+Ⓚ
ライジングコブラ	↓↙←+Ⓚ ★
スーパーアーツ	
超電磁ストーム	↓↘→↓↘→+Ⓟ 連打
スラムダンク	↓↘→↓↘→+Ⓟ
エレクトリックスネーク	↓↘→↓↘→+Ⓟ

昔の影はいずこへ
オロ

担当：MVP

リープアタックと立ち中K・仁王力で、強力な強さを持っていたオロ。今回はどうなのか?と思ったら、やはり少々弱体化したようだ。

しかし、今回はEX必殺技とパーソナルアクションという2つの新要素が入ったので、その2つが強さの鍵になりそうだ。

EX必殺技

まず最初に注意したいのが仁王力にはEXバージョンがないということだ。仁王力はスタン値が減ってしまったので、EXバージョンがないのが非常に残念なところだ。

で、他の技にはきっちりEX技があり、鬼ヤンマはほとんど変更が見られないものの、人柱渡りと日輪掌はかなりパワーアップする。

●人柱渡り

地上で出すものがかなりパワーアップし、出すと相手の位置をホーミングしていき、そのスピードがかなり速く見切られにくいうえ、ヒットすればかなりのダメージを与えられる（もともとのダメージに比べると）。

●日輪掌

これはEX版だとかなり変化し、まずすごい速さで飛んでいき、ある程度飛ぶととたんに弾速が遅くなり相手に向かってホーミングしていく。

端と端の状態で出せば、相手に届く頃にはもうオロがダッシュで目の前までいっているので、一気に攻められるというわけだ。

別のパターンとして、相手を転ばせてすぐに出しておけばクイックスタンディングに重なっていくし、もしクイックスタンディングをしなければ相手の後ろから日輪掌が襲うという攻めができそうだ。



EX日輪掌の可能性にかけよう。

気絶回復のために

オロのパーソナルアクションは、その場で立ったまま居眠りをして、なんと鼻ちょうちん、じゃなくてスタン値をすさまじい勢いで回復するのである。ぜひ一度見るべし。

日輪掌	←ため→+Ⓟ ★
鬼ヤンマ	↓ため↑+Ⓟ ★
仁王力	→↘↓↙←+Ⓟ
人柱渡り	↓↘→+Ⓚ（空中可）★
スーパーアーツ	
鬼神力	↓↘→↓↘→+Ⓟ後相手近くでⓅ
夜行魂	↓↘→↓↘→+Ⓟ
天狗石	↓↘→↓↘→+Ⓟ

サブキャラの調子はいかが?

Virtua Fighter 3tb

そろそろ変更点にも慣れ、tbならではのスタイルが確立されてきたかな? マイキャラの強い部分をしっかり引き出し、弱体化した部分を補いましょう。

こんなところも少し変わったぞ 起こし確定のポイント

重量級の特権ともいえる"起こし"だが、tbになって確定するポイントに変化が見られる。ウルフのジャイアントスイング後に起こしが入らなくなったことはあまりに有名だが、新たに確定で起こしが決まる状況が増えていることも忘れてはならない。

●ウルフの場合

ウルフは、足位置が八の字のとき限定で、グリズリーラリアットがヒットしたあとに、起こしが確定するようになっている。もちろん、その場からの先行入力でOKだ。

ポイントは、足位置が八の字のときと平行のときでダウンの仕方が違うという点。平行時には、相手がうつぶせにダウンしてしまうため、当然のごとく起こしは入らない。足位置をあまり見ていない人は、相手のダウン状態で判断するようにしよう。

起こしを決めたあとは、ちょうどうまい具合に足位置が八の字になるため、これを狙う絶好のチャンスとなる。立ちガードや上段系の反撃に対し、グリズリー↓起こしでさらなるプレッシャーをかけていこう。

●ジェフリーの場合

ジェフリーのほうは、起こし確定のチャンスが大幅に増加している。打撃系では、新技としてtbから追加された新技のフルスイングハンマー(⇦⇨P+K)がヒットしたあと。ただ、この技自体ミドルヘルスタップより優れた点はないに等しいので、無理に狙う必要はない。

投げ技ではボディリフト(⇦P+G)、ダメージも上がった背後コマンド投げのチョークスイーパースイング(敵後ろ向き、立ち状態で⇩P+G)後に先行入力で起こしが決まるようになっている。しかし、どちらも投げた側と逆方向に起こしてしまうため、投げ飛ばした相手をわざわざ引き戻してしまう格好になる。このため、リングアウトを狙うという点においては価値が薄くなっている。起こしを決めても決して有利な状況にはならないという事実はtbでも変わっていない。

新・起こし確定ポイント

フルスイングハンマー



ボディリフト



グリズリーラリアット



チョークスイーパースイング





起こしても、決して有利な状況でないことは変わらず。時と場面を考えて。

ラウ使いにまたも悲報

地掃腿の弱体化で、苦しい闘いを強いられているラウだが、またまた残念な新事実が発覚した。それは、連環虎燕掌がつながりにくくなってしまったことだ。

VF3では、一定以上のダメージを持つ技の硬直に斜上掌をヒットさせたときにも連続となった連環虎燕掌が、tbではつながらなくなってしまったのだ。これで、ジャッキーのエルボースピンをしゃがんでかわしたあとなどに、安定したダメージを奪うことができなくなってしまった。マニアックなラウ使いにとっては、非常に痛い変更点といえるだろう。

急所カウンター時にもつながりにくい模様。立ちPなどの技にカウンターで斜上掌をヒットさせたときのみ、今まで通り連続ヒットとなる。



こんなチャンスを逃さずゲットするのが、技術屋の仕事だったのに。



連環虎燕掌をキッチリ決めれば、もう拍手喝采って感じだったのに。



あ〜あ、つながらない。こんな悲しいことがあっていいものだろうか。

キャサ夫のイベント告知 出張版

じゃあ、スペースもないことだし、要件だけ伝えさせてもらおう。

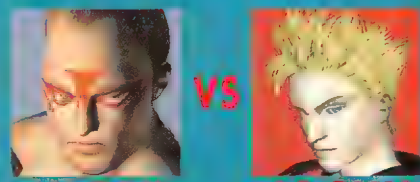
10月25日(土)午後1時
セガワールド青森
バーチャ3tb百人組み手
共演:新宿ジャッキー

10月31日(金)午後2時
立正大学 星霜祭
埼玉県熊谷市万吉1700
立正大学熊谷キャンパス
バーチャ3対戦会
実況&解説:ボボしじみ
以上、よろしくね!

紅葉のごとく咲き乱れる新作基盤群！

一際目を引く新ゲームはこれだ！！

このカードを考える
今回の一戦



WOLF VS JACKY

今回からスタートのこのコーナーでは、1対1の対戦を抜き出し、その対戦のキーとなる部分を徹底的に掘り下げる。VF3とtbで、どのようにその状況が変化しているのか。双方の観点から考え、tbでの結論を導き出していこう。

第1回となる今回は、VF3時代に最強の座を争った2人、ウルフとジャッキーの対戦について考えてみた。性能のいい打撃技、多彩なコンビネーションで攻めるジャッキーに対し、1発の大技で決めるウルフ。この構図は3もtbも同じだが…。

VF3での結論

WOLF 6 VS JACKY 4

まずは、この対戦のポイントとなる部分を検証し、VF3時にこの結論に達した理由を考えてみよう。

確かに、手数の上ではジャッキーが有利。しかし、コンビネーションを得意とするジャッキーにとって、ウルフがメインとして使う打撃技、ショートショルダー、ローキックがともに立ちPに打ち勝つことの意味は大きい。手数で抑え込もうとすれば、これらの打撃技をくらい、一気に体力の半分を失う。かといって堅くガードを固めれば今度は威力のある投げ技で半分…。

局部局部を見てみると、ウルフ有利な部分がもっとよく見えてくる。例えば、ジャッキーの肘をウルフがガードしたとき。ウルフ側はコマンド中の下方向入力を利用し、デイレイスピンを避けつつ投げることが可能。さらに、ジャッキー側が投げを回避しようとした肘→肘などという連携に対しては、ローキックで割り込み、カウンター→投げだ。

ジャッキーのローキックカウンター→投げが、ウルフ側の下段投げと五分になることも大きな理由のひとつである。このおかげで、ジャッキーの大きな武器となるはずのダブルローキックが、ただの削り技としてしか役に立たなくなってしまっているのだ。



押されながらも、ウルフが一発で勝つ、という試合が多かった。

tbではこうなる！

それでは、問題のtbを検証してみる。対戦に大きく関わる変更点を挙げ、要素別にチェックしていこう。VF3からどのように変わったのかをしっかり把握しておきたい。

要素その1 ニーブラスト&ショートショルダー

この2キャラの対戦において、かなり重要な位置になるのがこの変更点だろう。この2人の対戦を考えた場合、ウルフがメインとして使ってきたこのふたつの中段攻撃が、双方とも反撃が入りやすくなったことは大きい。ジャッキーがこれらの技をガードした場合、エルボースピンを硬直に叩き込むことができ、安定して3分の1弱のダメージを奪うことができるからだ。もちろん、投げも余裕で入れることができる。



VF3では、投げによる反撃もかなり難しかったニーブラスト。



エルボーが入るってことは、スピンキックまで入るってことだ。

要素その2 ローキックカウンター

ローキックカウンターから投げがつながりにくくなったことも、ウルフにとってのマイナス要素。今まではジャッキーのコンビネーションの間にローキックで巧みに割り込み、カウンターから大ダメージへ、というのがひとつの必勝パターンになっていただけに、かなり苦しくなるだろう。

一方ジャッキーのほうは、もともとカウンターで当てても、ウルフ側の下段投げと五分だっただけに、このことはまったくといっていいほど痛くない。それどころか下段投げが怖くなくなった分、かえってありがたいぐらいだ。ウルフ戦では無理に投げを狙わず、しゃがみPやエルボーなどで続けて攻め込めば問題はない。



ウルフに対し、ジャッキーのローキックがカウンターでヒットした場合、

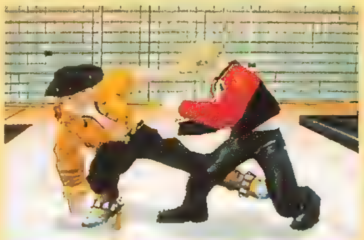


その後、しゃがみPやエルボーを出せば、割り込まれる心配はない。

要素その3 コンボエルボースピン

ウルフ側に不利なことばかり続いてしまったが、ジャッキー側にも弱体化の要素はある。それはレバー前入れの立ちPスタートのコンボエルボースピンがつながらなくなったことだ。しかしウルフ戦においては、もともと返し技としてコンボエルボースピンを決めるチャンスはほとんどなかっただけに、それほど大きな不安要素とはならないだろう。通常の闘いの中でコンボエルボースピンを狙うことができなくなったのは少し残念だが、立ちPからの連携という時点で、ウルフ戦では使いづらかった感もあるし…。

唯一痛いのは、このことによって起き攻めが少し弱くなってしまったことか。



tbでも、カウンターヒットからの投げが一応可能だが…ムズい。

その他細かい部分は…

そのほか、ジャイアント↓起こし不可は、ウルフにとってのマイナスポイント。

また、前回確定技はなしと紹介してしまったが、SSD、サディスティックハンギングニー投げ抜けはVF3と同じに戻されている。それぞれ背後投げ、横投げがしっかり入るようになっているぞ。

投げ抜け後の確定技については、次回まとめて紹介する。



ジャイアントで一発リングアウトが狙いにくくなったのも痛い。

以上の要素を考えると、tbではウルフ側が少し苦しい状況となるだろう。現時点でのひとつの結論として、とりあえず左のような答えを出してみたがどうだろうか。

tbでの結論

WOLF 4 VS JACKY 6

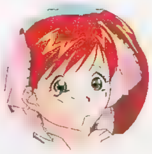

思いのままに攻める。
RACING JAM
TM
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
「レーシングジャム」それは、究極のドライビングシミュレーターの領域へ
最大8台通信可能
さらに3種類のMT.SEMI-AT.AT変速方法から選択可能!!
サイドブレーキ装備
70インチ巨大ワイドスクリーン
3ペダル アクセル+ブレーキ+クラッチ
5速+Rシフトレバー
AMI
最新アーケードゲーム情報▶ホームページ／http://www.konami.co.jp/



KON
コナミ株式会社 本 社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432


誰を選ぶ? ひと夏の、ゴージャスな別荘体験。
あなたに、
もうすぐ会えるね。
ストーリーが選べる、
シリーズ最新作!
タイプの異なる3人娘から、麻比奈家の別荘に招待されたあなた。
ひと夏の忘れられない物語が、ここからスタートします。
選んだストーリーによって、対戦順もアニメーションも変化。
前作を凌ぐ美麗なグラフィック、
2000枚以上のアニメーションで、お楽しみ度も超アップ!
果たしてあなたは、3人娘それぞれの
ヒミツのシーンを見ることができるか……。
ストーリーを選んでください。
ライバルはクラスメイト!?
A, B, Cボタンで
えらんで
スタートを押して
ください♥
株式会社
セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(お問い合わせ電話)
SETA HOME PAGE http://www.seta.co.jp

麻比奈百合奈
YURINA ASAHINA
voice
野田順子



15歳（中学3年生）　魚座　A型　身長：155cm　B：81cm　W：57cm　H：86cm
好きなもの：太陽に干したおふとんの匂い　**好きなタイプ：**年上のお兄さんタイプ
▲夏姫の妹、麻比奈家次女。
しっかり者といわれるけど、自分じゃよくわかんない。友達の恋の相談にのることは多いかな。いつか私も誰かに恋を…と思ってはいるんだけど…。麻雀は楽しければ、それでオッケー。

麻比奈夏姫
NATSUKI ASAHINA
voice
住友優子



18歳（高校3年生）　獅子座　O型　身長：167cm　B：83cm　W：57cm　H：87cm
好きなもの：警察もののドキュメンタリー番組、妹　**好きなタイプ：**頭がよくて素直な人
▲妹・百合奈を溺愛する麻比奈家長女。
自分でいうのも何だけど、ちょっと見はクールで、ホントはすっごい情熱家。負けず嫌いで、興味があることにはとことんのめりこんじゃうタイプ。麻雀も私なりに研究を積んでいるから、ハンパじゃないわよ。

蘭堂芹香
SERIKA RANDOH
voice
永島由子



25歳　水瓶座　AB型　身長：169cm　B：89cm　W：59cm　H：88cm
好きなもの：エスニック料理、麻雀をしている自分　**好きなタイプ：**ちょっと変わった人
▲麻比奈家専属の家庭教師 兼 麻雀講師。
こう見えても、けっこう豪快な性格。かつては雀士をめざして各地を流浪していた頃も…。今は「綺麗でカワイイ雀士を育てる」という野望を秘め、麻比奈姉妹に厳しい英才教育を施しています。



キャラクターデザイン・イラスト／田中 良　

レベル高くて全国大会楽しみ

ヴァンパイアセイヴァー全国大会予選リポート

皆さんの優勝予想は着々と集まっています。君の投票したキャラが何人残るか、気になるよね？待て次号。

SPOT21編

リポーター：P・鈴木

9月21日、新宿駅西口「GAME SPOT21」で行われたV・セイヴァー大会予選。朝早くから大会を始めるのにもかかわらず、参加者が開店直後からいるわいるわの大盛況。金曜日よりも人が多かったのでは、と思ってしまうほどだ。

定員は64人。うち○人が全国大会への切符を手に入れることができる。事前にエントリーをしておくシステムだったのだが、キャンセル待ちをしている人が多かったり、ギャラリーが多かったり、はたまた遠方のお客さんだったりして、なんだかんだで優に100人は超えるプレイヤーが全体前に集うことになった。

参加する選手たち

本戦前に軽いウォーミングアップをさせてくれる、という店長さんの温かい言葉により、とりあえず本番までの肩慣らしが始まる。

皆、真剣そのもの。本戦さながらのプレイが繰り広げられた。

私もこっそり野試合に参加（すんません）させてもらい、レベルの高さを確かめてみた（軽い気持ちでジェダ）。

「とりあえずこの辺のキャラで勝てるか調べるかな」「ヒャーハハハ（[illegible]ルテージ）…KO」

「くやしいからビシャモン使って切り刻んでやる」

「キーンキーンビシビシビチバンキーンビチバン…KO」

「くやしいQBに負けた。本気で一戦やってみるか」（ジェダで再戦。勝ち[illegible]）ブチッ。

「それでは大会を始めます」つかれ。

気を取り直して試合を観戦。野試合のときの雰囲気がそのまま伝わってきた。緊張の高まる中、1回戦が始まった。

ウォーミングアップでほぐれたコンディションのままリラックスして闘う人、逆にプレッシャーに負けていい動きをする前に負けていく人。精神的な強さが大会の勝利に結びついている気がした。

このような厳しい闘いの中でうまかったのが、ガロン、レイレイ、ジェダの3キャラ。

各プレイヤーによって戦法は異なるが、ガロンは基本に忠実に、レイレイはトリッキーに、ジェダは粘り強く勝っていた（もちろん、他のキャラもかなり強かった）。

そしてベスト4。ガロン相手に相当苦戦（残り体力5mm）したレイレイ、中段が当たらないので、確実に投げを決めていったビシャモン、これまたガロンに苦しめられた（残り体力1.5cm）QB、大会なのに挑発ばかり使っていたビクトルが勝ち残った。

そして出場権をかけた闘い。

レイレイVSビシャモン

お互いに、相手のキャラをよく知っている動きだったのが印象的。横から近づこうとするビシャモンに対し、レイレイは空中ダッシュや旋風舞で縦で押し返す。お互いの体力がなくなりつつあるときに、レイレイが大逆転を決める。

ここからレイレイがラッシュを続け、白い体力のビシャモンを一気にKO。

QB VS ビクトル

一見QBが余裕そうだが、実はQBが気を抜くとビクトルに攻め込まれてしまうため、緊張した試合の運びとなった。

離れてスキをうかがい、ここぞとばかりにラッシュでたたみかけるQB。対して、ギガバートンからの投げを決めたり、直接ビザを決めたりして、何とか大きなチャンスを掴もうとするビクトル。

ビクトルの必殺投げが決まり、試合は1回振りだしに戻ったが、丁寧に試合を展開させていったQBが残りタイムにあせることもなくたて続けにラッシュを決めて勝利した。

どちらの選手も、よくプレッシャーに負けずに自分のプレイを出せたものだ、と感心した。おめでとう。

一応、決勝戦の勝者はレイレイだったということも報告しておこう。



今回は女性の出場者も。ゲーマーもマニアック!?いいことだ。

[illegible]君インタビュー



[illegible]

さすがに東京地区は情報が多いために強者が多いな、というのが正直なところだ。地方に存在するセイヴァーマニアのプレイも早く見てみたい。



上手なガロンが2人とも勝ち上がってきた。しかし惜しくも。

隠しネタを持っていれば、大会の覇者になれるかもしれないぞ。

—9月21日—

SPOT21予選大会トーナメント〈準決勝～〉

優勝：栗原君（横浜レイレイ）

- 栗原君（レイレイ） VS 横尾君（ビシャモン）
- 木下君（キューピィ） VS 平野君（ビクトル）



席取りジャンケンで田舎チョキを出され、驚いて試合に負けたジェダ使いの人もいた（笑）。

さて、SPOT21の代表者の他にも強烈なプレイヤーはいたりする。ちょっとだけ紹介すると…。

・東京地区の最強、ダルシムビシャモンの異名を持つ、ビシャモン使い

・名古屋で猛威を振るう、初代ヴァンパイア大会優勝者

・セイヴァーから始めた割にとてつもない攻めを展開するZERO2優勝者のビシャモン使い

3人ともビシャモンという、この偶然。全国大会にもこんなことが起こるのか!?

G-Model編

リポーター：ワイルダーKEI

気合入っとるのう

去る9月23日、ヴァンパイアセイヴァー全国大会に向けての、大会予選がG-Modelで行われた。この日は天気が悪く、どのくらいの人数が集まるかちょっと不安だった。だが、さすがに人気の高い[illegible]が[illegible]ゲーの全国大会だけあって[illegible]の[illegible]くの[illegible]は[illegible]との人が集まってくれた。[illegible]雨が[illegible]すごい[illegible]でも[illegible]しかった。



さて、[illegible]今大会の内容だが、その前に、キャラの比率なんぞを見てみよう。[illegible]店舗予選大会[illegible]ないか、同じキャラの使用方それほど[illegible]ことにびっくりした。との[illegible]3人[illegible]ある。個人的には、バランスがとれているほうだと思っている。



負けると悔しいけど、楽しくやることはいいことだ。

一方、意外に感じられたのが、ビシャモンの少なさ。たった1人である。もっといるかと思ったんだけどな。そして、ビクトル。寂しいことに、誰もいませんでした。スポット21では、プレイ中に鼻くそをほじっていられる余裕をみせた（挑発）ビクトルがいたものだが。しかも、結構勝ち抜いていたような気がしたなぁ。して、その結果は！と言っても、トーナメント表を見れば一目瞭然なんだけどね。

頑張ったリリス

対戦の行われる筐体の後ろでずっと立って見ていたのだが、途中でリリスが出てきて私は[illegible]。[illegible]せーあいよ～



「リリスで全国目指すかい！よっぽど自信があんだなぁ」と。そうしたらどうだい。ゲーメストのダイヤグラムでは1位と2位のキュービィとサスカッチを粉砕し、準決勝まで進んできた。決して、キュービィの動きはそんなに悪くはなかったのだが。なんか立場が逆転していて、上から押さえ込んでいるのはリリスだった。準決勝に進んだ時点で「もしかしたらダイヤグラムを覆すかもしれん！」と思ったが、またも相手はサスカッチ。3回戦目でサスカッチのショートダッシュとか止めていたから、いけるかな？

しかし、結果を見れば、やはりあなたはサスカッチ…まとわりついたときの押しと破壊力は、まさしく[illegible]だった。でも、ここまでリリスでこられたのは凄いことだと思うよ。

そして、決勝戦は、そのリリスを粉砕したサスカッチ対レイレイの組み合わせとなった。このレイレイは、空中ダッシュ大Pのラッシュと、[illegible]まったゲージをありったけ天雷破につぎ込んでいた。もちろんチェーンコンボからも出していたし、起き上がりにも重ねていた。ガードされても、ゲージがある限り天雷破を出し続けていた。みんなばたばた転んでいたもんな。私でも、あんなに連発して出されたら立っていられないよ。それでも勝ったのはサスカッチ。サスカッチを使用した金井君が見事優勝をはたした。おめでとう。G-Model代表として頑張ってくれ。

それにしても、ほとんどの人がお互い対戦する前に「よろしくお願いします」と挨拶していて、なんか気持ちよかったぞ。

G-Model予選大会トーナメント9月13日

本選出場☆金井優宜（サスカッチ）

- ①安藤一裕（ジェダ）
- ②小原一真（モリガン）
- ③吉田真二郎（ジェダ）
- ④岩城弘隆（レイレイ）
- ⑤大熊　憲（レイレイ）
- ⑥山下飛人（レイレイ）
- ⑦白田真一（デミトリ）
- ⑧小原英行（オルバス）
- ⑨川端紀之（ビシャモン）
- ⑩山村正也（ガロン）
- ⑪関　秀行（アナカリス）
- ⑫田中優輔（ザベル）
- ⑬渡辺　豊（キュービィ）
- ⑭広川渉平（オルバス）
- ⑮森川正美（バレッタ）
- ⑯古川せおに（アナカリス）

- ⑰堀川清登（サスカッチ）
- ⑱近藤　潤（フェリシア）
- ⑲鶴沢陽助（バレッタ）
- ⑳池田吉志（モリガン）
- ㉑大場元弘（フェリシア）
- ㉒杉尾浩秀（リリス）
- ㉓三輪春幸（キュービィ）
- ㉔山下陽介（ザベル）
- ㉕古川北斗（キュービィ）
- ㉖久保田真治（フェリシア）
- ㉗石原敬太（デミトリ）
- ㉘田中優吉（オルバス）
- ㉙塚田哲史（アナカリス）
- ㉚先崎　剣（ジェダ）
- ㉛金井優宜（サスカッチ）
- ㉜白石健二（サスカッチ）



「全国で思いっ切り暴れてくるからよ。楽しみにしてな」と強気の発言の金井君（嘘）。



これが全国大会へのキップだ。

ジェダ	3人	アナカリス	3人
モリガン	2人	ザベル	2人
レイレイ	3人	キュービィ	3人
デミトリ	2人	バレッタ	2人
オルバス	3人	サスカッチ	3人
ビシャモン	1人	フェリシア	3人
ガロン	1人	リリス	1人

闇の情念が、形を結ぶ

ヴァンパイア セイヴァー

闇のイラスト・コスプレコンテスト

前回のヴァンパイア ハンターに引き続き、カプコンとゲーメストの共同企画で開催された当コンテストだが、今回も全国から大量の力作が届けられた！

ここに掲載しているのは、第一次選考をくぐり抜けた大賞ノミネート作品群。この中から、読者の投票により大賞作品が決定する！さあ、目を凝らして選んでくれ。君の一票が闇の王を決めるのだ！

第1次選考コメント

～カプコン～

闇のイラスト・コスプレコンテストに多数のご参加ありがとうございます。

皆さん本当に力作揃いで選考にかなり悩んでしまいましたが、どれもすばらしいの一言ですね。

今回残念ながら選ばれなかった人も、次のチャンスまで精進しなよっ！

カプコン選考メンバー

開発本部副本部長

・船水紀孝

デザイングループ

・SHOE－

・ぼっけもん

・えだやん

パブリシティチーム

・尾島博徳

～ゲーメスト～

今回も気合の入った作品揃いで、選考が大難航しました。どの作品も、人ならざる者－ダークストーカーたちがイマジネーション豊かに表現され、プレイヤーたちの情熱をまざまざと感じさせてくれました。

参加してくれたすべての皆さま、本当にありがとうございました！

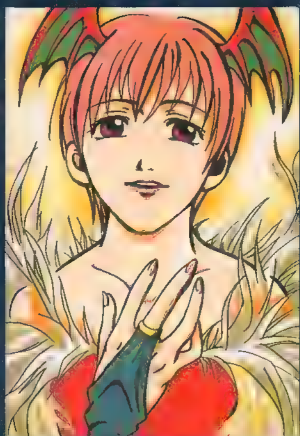
イラスト部門



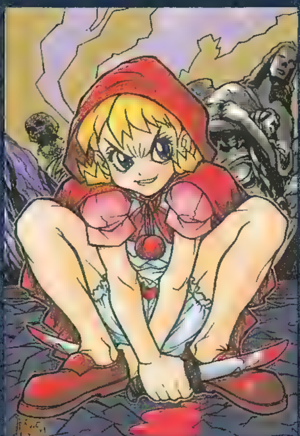
No.1（大阪府 空丸ぱるすさん）



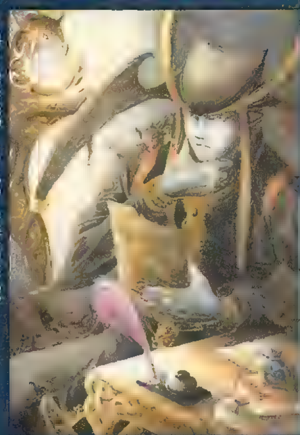
No.2（東京都 谷崎ひなさん）



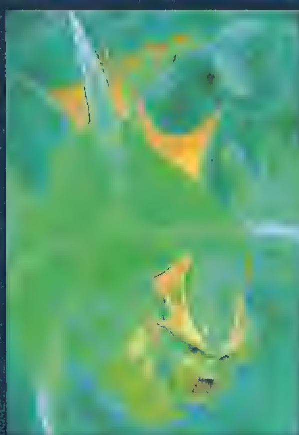
No.3（愛知県 緋崎さん）



No.4（大阪府 パニックアタック君）



No.5（東京都 スーパーとぜうさん）



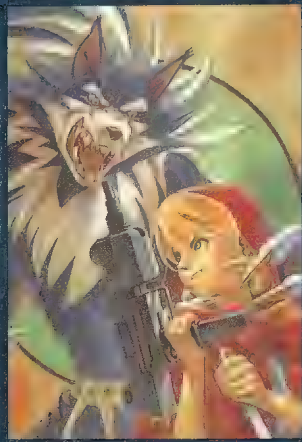
No.6（福岡県 ハイパーT君）



No.7（大分県 一階寺春丸さん）



No.8（岡山県 神崎直哉さん）


No.9（新潟県　宮島英明君）



No.10（山形県　笑面龍君）


No.11（青森県　ひかげかずきさん）


No.12（東京都　鵜野[illegible]君）



No.13（新潟県　いわしさんさん）


No.14（広島県　タカアシ君）

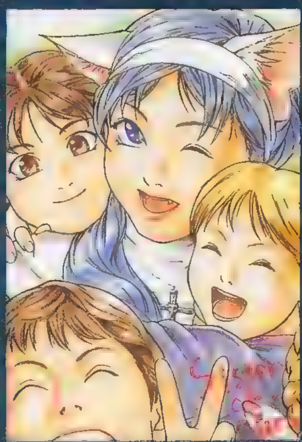

No.15（大阪府　[illegible]内由樹さん）


No.16（埼玉県　Ｍ・恵さん）

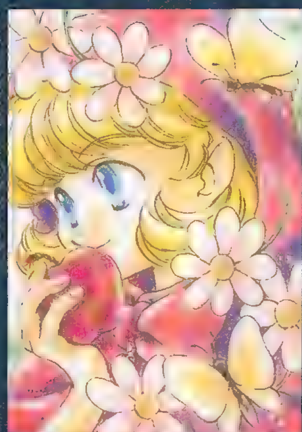


No.17（福岡県　ラリる礼子さん）


No.18（秋田県　ＤＩＮさん）


No.19（東京都　ウニマル君）


No.20（[illegible]）


No.21（北海道　冬名ひのさん）

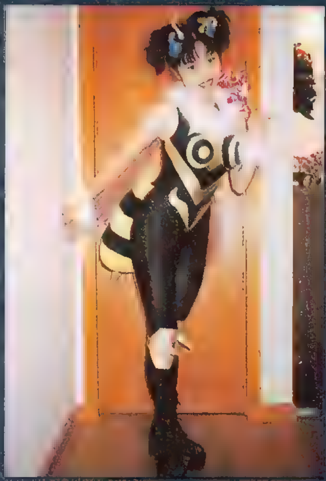

No.22（東京都　天[illegible]久湖さん）


No.23（北海道　安原圭香さん）

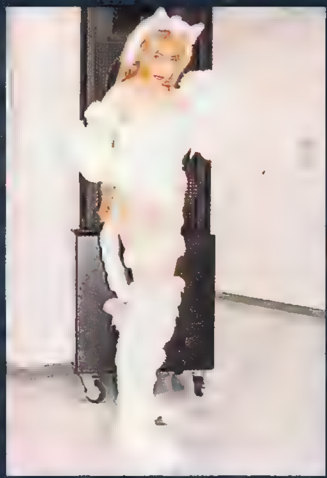
コスプレ部門


No.A（山梨県 リッチバイヤーリカコさん）


[illegible]


No.C（神奈川県 なつめさん）


No.D（東京都 七瀬リサさん）


No.E（東京都 貴ケンなレッパマンさん）


No.F（神奈川県 みるくさん）


No.G（神奈川県 川崎ヒチリさん）


No.H（群馬県 かえるさん）


No.I（東京都 彩さん）

ヴァンパイア セイヴァー
闇のイラスト・コスプレコンテスト

読者の投票で大賞が決まる！

今回ここに掲載された作品群は、第一次選考を抜けた大賞ノミネート作。

この中から栄えある大賞作品が選ばれるのだが、その選出方法は、読者のみんなによる人気投票！

今号のゲーメストに添付されているコンテスト投票ハガキを使って、イラスト、コスプレ両部門それぞれお気に入りの作品ナンバーを書いて送ってくれ！

締め切りは10月26日必着。ハガキを送ってくれた方には抽選で粗品を進呈するぞ。

大賞、入選作品は11月2日に行われるゲーメスト杯争奪ヴァンパイア セイヴァー大会の際に発表するぞ。

もちろん、11月30日発売の本誌にも大会リポートと共に入賞作品、その他部門の発表を行うのでお楽しみに。



SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
真紅のボディが、虚空を駆け抜ける。
重厚なグラフィックの中をハイスピードで駆け抜ける!!
炸裂する追尾レーザー、怒涛のように降り注ぐ弾幕!!
点光源やモーフィングなど、最新技術を搭載した、臨場感あふれる演出!!
10.16 on sale
5,800yen
ジーベクター
GVECTOR
Now, you get into the fighter, and take off this place.
You are our last hope, the fates of the earth rest on your shoulders.
Your sally has began, but nobody knows,
which is brought the destruction or maintaining from the sally.
画面は開発中のものです。
©SoftOffice 1997
告知
GVECTOR新発売記念プレゼントキャンペーン
初回生産分の「GVECTOR」をお買い求めの方に、その場で特製ネームタグをプレゼント!!
※キャンペーンは、プレゼントがなくなり次第終了させていただきます。なお、プレゼントのお引き渡しは、商品お買い上げ時になります。
※キャンペーンは、セガサターンソフト取扱店にて。ただし当キャンペーンを実施していない店舗もございます。あらかじめご了承下さい。
※商品の仕様及びデザイン予告なしに変更する場合があります。
SOFT OFFICE
株式会社ソフトオフィス
〒651 神戸市中央区御幸通6-1-12三宮ビル東館6F
TEL.078-265-6601
HOME PAGE http://www.softoffice.co.jp/
開発スタッフ募集中 詳しいことは担当/奥野まで

CON SPO コンスポ

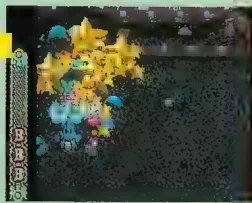
SS　アトラス　発売中　5800円(税別)

今だから明かす秘密の数々

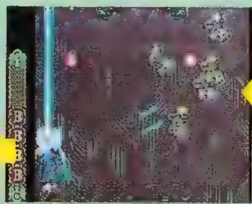
怒首領蜂

今回はクリアに便利な裏技やら、開発者へのインタビューやら、色々と盛りだくさんなのだ。

アーケード版「怒首領蜂」もまだまだ順調に稼働しているなか、もう発売されているサターン版は買ったかな?何とサターン版には、アーケードではプレイすることのできないオリジナル面というものが存在していたり、レーザーとショットを同時にパワーアップできたり、専用のエンディングが用意されていたりと、そりゃあもう豪華絢爛なのだ。
　ちなみにオリジナル面はサターンモードの1面となっており、ボスまで専用のヤツが待ちかまえているぞ。



まずは序盤。いきなりの猛攻にちょっとアセっちまう。

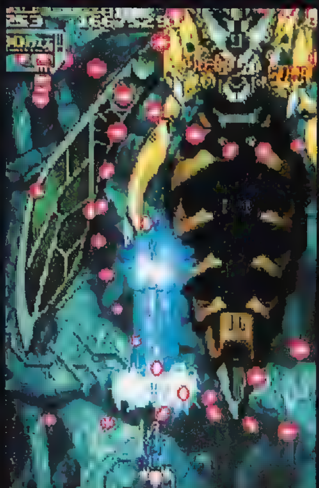


中盤。異常なほどにボーナスをバラまいていく。そして…。



これが最強の自機

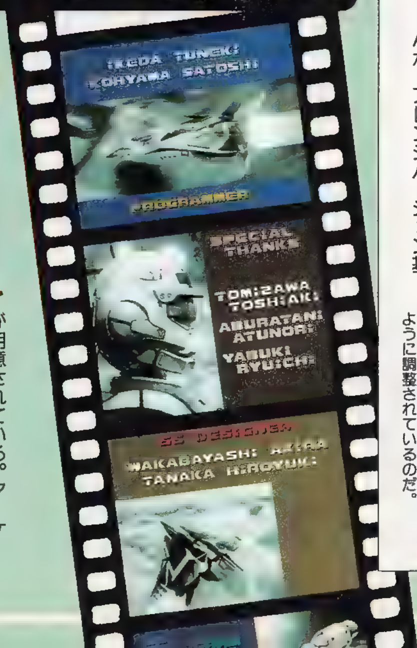
このゲームはゲームスタート後に3種類のなかからゲーム中に使用する自機をセレクトできるよね?自機をセレクトすると次はショット/レーザー強化選択画面になるのだが、そこでLとRとAとCってな4つのボタンを同時押ししてみよう。すると本来はどちらか片方しかパワーアップすることができない、ショットとレーザーの両方を同時にパワーアップすることができるのだ。けれどもコマンド入力に失敗するとどちらもパワーアップされていない状態でゲームスタートしてしまうぞ。
　で、実際にプレイしてみるとホレ。レーザーはザコを貫通するわ、ショットの威力は2倍ってなワケで、もうホクホクって感じだネ!



この派手っぷり見てくれ。向かうトコ、敵ナシ…とまでは言わんが、強いのは確か!

SSオリジナルEDに燃え燃え

もうアーケード版はクリアしちゃったよ、って人に朗報だ。何しろサターン版ではアーケードモードとサターンモードの2モードが選べることになっているが、サターンモードのエンディングは別モノが用意されている。アーケード版のエンディングを見たからといって安心したり、サターン版を購入してサターンモードしかプレイしたことがなかった人がいたら、今からでも電源をプチ込んでプレイしてみてくれ。ちなみに右の写真はサターンモードのEDの一部だったりしまする。どうよ?



開発者直撃インタビュー

編集部(以下、編):まず最初に「怒首領蜂」を開発しようと思われたときの、コンセプトなどを教えてください。

CAVE(以下、C):従来は、自分たちが本当に面白いと思えるものを作ってしまうと、結果として敷居が高くなってしまうという危惧がありました。ですが「怒首領蜂」では好きなように、可能な限り敵&敵弾を出すことで破壊の爽快感と弾幕の美しさを実現しました。

編:全体的に今作では前作「首領蜂」に比べ、敵弾のサイズが大きくなっていますよね?その理由は?

C:異なる複数の攻撃が重なっても敵弾の軌道が認識しやすいとの配慮と、ボス戦や中ボスなどでの弾幕の見栄えを考えてです。

編:アーケードモードだけでなく、サターンモードを付加した理由は?

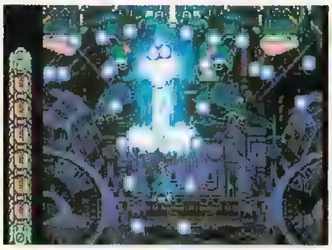
C:シューティングの苦手な方や、初心者でも楽しんでいただけるように難度を下げたり、ゲットポイントを多く狙えるようにと時間設定の延長。さらにはオリジナル面も作ってみたかったという気持ちからですね。

編:続編を作るとしたら、どんな変更を考えていますか?

C:今のところ考えていませんが、アレンジバージョン基板において色々な仕様の変更や難度のアップなどを施しました。サターン版を購入してハイスコアキャンペーンに応募してください。って、宣伝になってしまいましたね。どうもすいません。

編:いえいえ。本日はお忙しいところ、貴重なお話を本当にありがとうございました。

(聞き手:NAVI編集部)



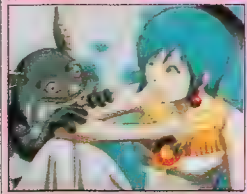
これだけの無茶な弾も、避けられるように調整されているのだ。

SINSEISHA EXムック

Linda³ Illustrations

リンダキューブ イラストレーションズ

衝撃のイラスト集、ここに登場!



異才のイラストレータ・カナビス氏独特の感性が描き出す「リンダキューブ」の世界。これまで見たこともない、異色のイラストの数々がアナタを待ち受ける。期待せよ!

絶賛発売中!!

A4判 本体価格1580円+税

サターン版

DEAD OR ALIVE

こいつで死闘を生き残れ!



アーケードからの200%移植となった「DEAD OR ALIVE」。このゲームをEXムックが徹底攻略! 各キャラクターごとの使用法や対戦・対CPU攻略から、数々の裏技まで紹介だ。

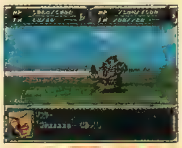
絶賛発売中!!

A5判 本体価格1280円+税

サターン版　オールカラー

スーパーロボット大戦F

これが究極のスパロボ兵法書だ!



あの「スパロボF」をオールカラー176ページで完全攻略。しかも価格は980円! マップ攻略やパイロット・ロボットデータをすべて紹介し、手抜きはいっさいございません。

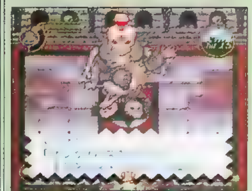
10月25日発売予定!

A5判 本体価格980円+税

プレイステーション版

こみゅにてぃぽむ

『ぽむ』とシンクロ100%



謎解き要素満載のアクションRPGを親切丁寧に攻略。隠されたアイテムなどが一目でわかるぞ。もちろん、かわいい謎の生物「ぽむ」の育成もバッチリフォローしているのだ。

10月30日発売予定!

A5判 本体価格未定

SS　テクモ　発売中　5800円(税別)

もう買ってプレイしたかな?

DEAD OR ALIVE

AC版をやってない人も要チェックの1本

アーケード版ではモデル2基板を使用し、そのクオリティの高さや、「ホールドボタン」「デンジャーゾーン」などの斬新なシステムで人気だった「デッド　オア　アライブ」(以下DOA)が、いよいよサターンで発売となった。

アーケードに負けずとも劣らぬクオリティの高さや、追加・隠し要素など、ファンならずとも必見! そして、気になる「胸」も、もちろん揺れます(笑)。

ここがおトク

新要素がいっぱい

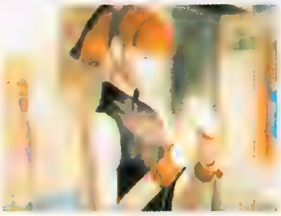
まずは、何と言ってもモードの追加。普通に楽しむ「アーケードモード」はもちろんのこと、「タイムアタック」や「サバイバル」、初心者でも安心の「トレーニング」など、実に多くのモードが用意されている。遊びごたえも十分だろう。

さらに、必見の美しいオープニングムービーや新しい技の追加など、とにかく盛りだくさんだ!





アーケードにはなかった新技も追加されているのだ。



美しいオープニングムービー。レイ・ファンの仕草がマル。

ここがおトク

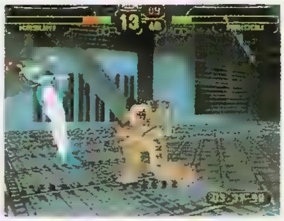
隠し要素もアリ



ある条件を満たすことによって出現する隠し要素がかなり熱いッ! その一部を紹介しよう。

まずは、コスチュームの追加。設定を一定条件以上で、「アーケードモード」をクリアすると、クリアしたキャラのコスチュームが増えるのだ。

さらにラスボスの「ライドウ」も使用可能になるらしい。いっぱい遊んでいっぱいクリアだ!!



あのボスキャラ「ライドウ」も使用可能になるらしい。



見よ! このコスチュームを。玄人好みのヤバイのもアリ。

SS版を3名様にプレゼントします

上に挙げた要素以外にも、キャラクターの動きや、バランス等がより細かく調整されたSS版「DOA」。

「ホールドボタン」「デンジャーゾーン」による駆け引きや、での攻略の楽しさは、格ゲーファンなら燃えること間違いなし!

アーケードでプレイしていなかった人も、ブイブイ言わせていた人も、ぜひともプレイしてみてくれ!

コレ1冊で完全攻略
ゲーメストムックEXシリーズ
デッド　オア　アライブ
好評発売中



応募方法:官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、職業(学年)を明記のうえ、下記のあて先までご応募ください。

応募先:〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社「ゲーメストDOA(SS版)」係

応募締切:10月29日(当日消印有効)



SS　ソフトオフィス　発売中　5800円(税別)

サターンが壊れちまう!?

ジーベクター

[illegible]

激ムズ3Dシューティング

ヌルゲーマーは近づくな！



自機を敵に重ねると得点がもらえる。スコアアタックで狙え！



キャラやスクロールの動きは滑らかで高速！画面上の演出もかなり派手だ。

ポリゴンはプレイステーションに任せておけばいい…。ゲームマニアとか呼ばれる人たちがそんな会話をしているのを耳にしているが、いったい誰が決めたのでしょうね。

ところが今回紹介する「ジーベクター」は、そんな固定概念をコナゴナのペーにして掃除機で吸い取ってしまうようなグレイトなソフトなのだ。

ポリゴンで描かれた美しい空間の中を、シャープなデザインの自機がサターンの限界を超えたスピードで突き進む。

そしてロックオン式の追尾レーザーとレーザーショットを巧みに使い、宇宙空間に密林地帯といった変化に富んだ全6ステージで激戦を繰り広げるのだ。

しかしこの「ジーベクター」、実に難しい。っていうか激ムズ。初プレイでステージ1をクリアできる人はいないんじゃないかってくらい難しいのだ。しかし、ゲーマーと呼ばれる人種にはかなりヤリ込みがいのあるソフトということも確かだぞ。腕に自信のある人はチャレンジだ。

ロックオン命

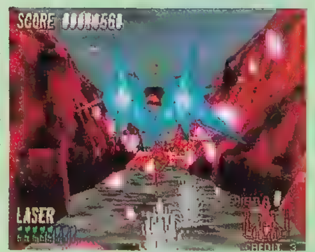


8カ所まで同時にロックオンでき、そして追尾レーザーを発射して敵を破壊するとボーナス得点をもらえるのだ。

この辺が激ムズ　シールドは回復しません

激ムズ、激ムズって、いったいどこが？と思うだろう。ここから先では、このソフトの「激ムズ」の理由をいくつか紹介しようと思う。

「ジーベクター」の自機にはシールドがあり、2回まで敵の猛攻を防いでくれる。しかし、このシールドはプレイ中に回復することはないのだ。コンティニューという救済もあるのだが、回数が限られている上にゲームオーバーになったステージの最初からスタートすることになってしまう。

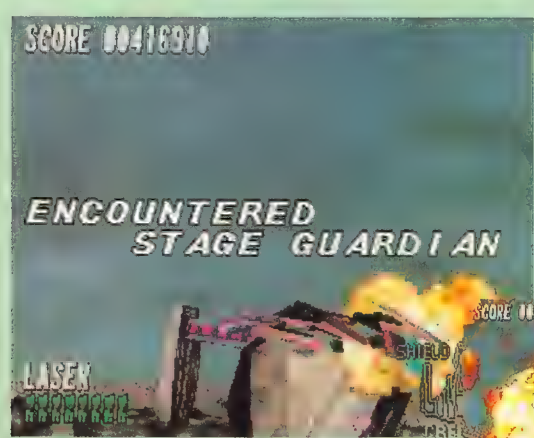


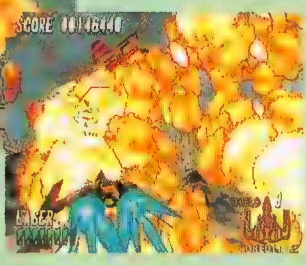
画面右下のシールドゲージは2からスタートする。

この辺が激ムズ　視界外からの攻撃！

各ステージの最後にはボス敵が登場する。登場シーンは視点が変わってかっこいい演出でボスを見ることができるのだが、このとき死角からザコ敵が攻撃してくるのだ。

ザコ敵をキッチリ倒しておけば、そんなことになることはまずないのだが…。



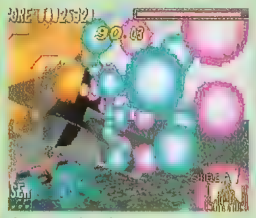


(写真上)斜め前から自機を写したアングルなのに、攻撃を受けて炎上しています。ニュータイプ能力を磨くよきチャンスだ。
(写真右)敵の爆発効果が激しすぎて前が見えない！しかも爆発の中に敵弾が隠れていることも…。

この辺が激ムズ　弾で画面が埋まる

左の写真を見てもらえば一目瞭然、画面が弾で埋め尽くされるときが多々ある。

弾をうまく誘導しないと、自機は「ボン」と逝ってしまうことになるだろう。



決して逃げ場がないわけではない！

目指せ岩井名人!?　スコアアタック

このゲームにはスコアアタックモードがおまけについているぞ。クリアしたステージを自由に選んでチャレンジできる。1ステージ完結のスコアアタックモードだ。連続ロックオン撃破で高得点を狙うのだ。ちなみに岩井名人とは、新声社ゲームNAViでちょっと偉かった人のこと。



チャレンジしたいステージを選ぶのだ！ランキングも見られるぞ。



追尾レーザーで敵を倒したときのボーナスゲットが高得点のカギだ。

秋は食っとけ!?

カラーアイランド

芸術の秋〜とか書くべきなんだろうけど、食べ物がおいしくてやっぱり食欲。でも秋の夜長、ついゲーセンに長居しちゃうんだよねえ。帰りはラーメン屋で超安定…あっやっぱり食欲の秋じゃん!!（塩か豚骨派・MID）



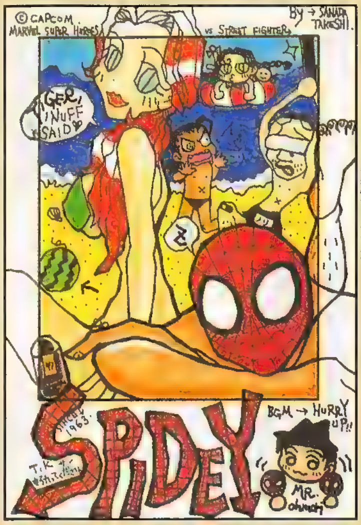
↑（福島県　神代直人さん）
☆パンチのひとつやふたつ、もらえるくらいの相手じゃねえと、な。



↑（東京都　橘鈴さん）
Ⓜこの無邪気さやかわいさに油断してたら、気づいたときにはキミはもう……!



↑（高知県　霊・パーカーJr.君）
Ⓜつ・い・に!!ドノ様復活ゥ!!新入りどもを仲間と狩りまくれ。



↑（大阪府　真田武志さん）
Ⓜ夏は終わってしまったけど、こいつらのお祭り騒ぎはまだまだ続くぜ!!



↑（北海道　ナックルヘッドさん）
Ⓜイイ男は何やっててもカッコイイもんだ。パンチくらってる顔さえもね。



↑（広島県　タカアシ君）
Ⓜ2周目のツラさといったらもう…一度体験してみるべし。いやマジで。

ワンポイントアドバイス①

画材は何でもいいけど、ていねいに色をぬったもののほうがいいぞ！蛍光色や金銀はダメ。



↑（奈良県　笹輔33君）
☆"SHARP EYES"――この瞳から逃れることはできない。



↑（兵庫県　MAMA7さん）
☆天下御免のスタータッグ!さすがのシュマゴラスもタジタジでシュ〜。

ワンポイントアドバイス②

カプコンゲームのイラストは競争率高し!いろんなゲームのイイとこを狙って描くほうが載りやすいらしいぞ!

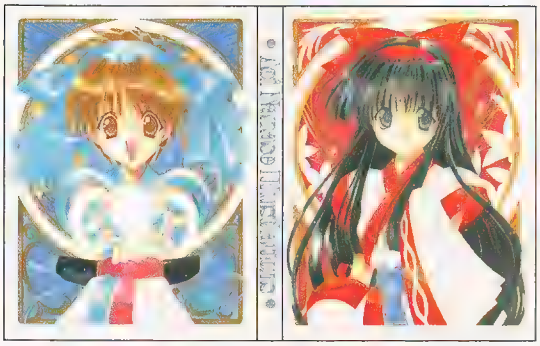


七瀬葵ナコリムグッズ堂々の第3弾完成！

ポスターサイズ 1800ミリ×1200ミリ

サイン入りキーホルダー第3弾verはすごいっす

☆皆さん、大変お待たせいたしました。これがナコリムフェアファイナル第3弾のフルセットなのだ。お馴染みの購入特典としてBIGポスターどちらかと、バインダーを購入した方にはお約束でキーホルダーが付くのだが、今回はちょっと豪華なのだよ。実際に買って確かめて頂戴。



七瀬葵ナコリムルーズリーフバインダー
価格1575円　送料:F
通販番号:SS−189



七瀬葵ナコルルBIGポスター
価格2100円　送料:G
通販番号:SS−187



七瀬葵リムルルBIGポスター
価格2100円　送料 G
通販番号:SS−188

カプコンFC・読サビ マルゲ屋限定
虹色町ピンズセット

限定商品

各1890円
送料:E



虹色町の奇跡ピンズAセット
通販番号:CC−01
めぐみ・サキ
シャーロット

虹色町の奇跡ピンズBセット
通販番号:CC−02
絵美・妖精
久美子

虹色町の奇跡ピンズCセット
通販番号:CC−03
真由美・桃子
リンツ

1/11スケール完全彩色済みフィギュア予約受付中

下の4体いずれかをお買い求めの方に抽選で特別限定版リリスをプレゼント
ポリストーン製



11月7日発売
リリス　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C−178

11月7日発売
バレッタ　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C−179

11月28日発売
ナコルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS−175

11月28日発売
リムルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS−176

SNK TRADING CARDS



新声社初のトレーディングカードが誕生。SNKオフィシャルのイラストに加え、実力派9人のイラストレータ描き下ろしのスペシャルカードを含む全135種。

11月7日発売

SNKトレーディングカーズ
価格4946円　送料:E
通販番号:SS-177

THE KING OF FIGHTERS ITEM

☆庵だけのイラスト集。
一般書店では入手不可！



八神庵複製原画集
価格1260円　送料:E
通販番号:SS-186



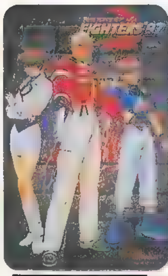


イラスト：HAIR　SALOON　MIYAMOTO
サイズ735×594

KOF'97京&庵ポスターセット
価格1575円　送料:G
通販番号:SS-180



'96京パーカー　価格7952円　送料:E　通販番号:SS-165
'96庵パーカー　価格7952円　送料:E　通販番号:SS-166



KOF'97　ニューフェイステレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-184



KOF'97　真吾テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-183



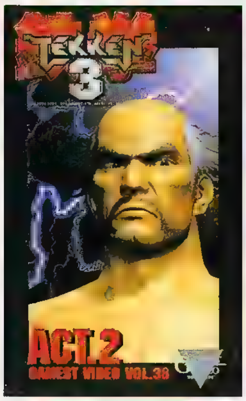
KOF'97　庵テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-182



KOF'97　ADテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:SS-181

お知らせ
以下の商品は、おかげさまでご好評を頂きまして、完売となりました。
ありがとうございます。
C-177　さくらがんばる！キーホルダー
C-174　さくらがんばる！スポーツタオル

鉄拳3 ACT.1 ACT.2

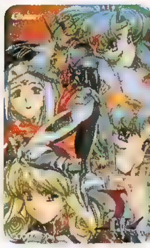


鉄拳3ACT.2ビデオ
価格6090円　送料:H
通販番号:GV-38



鉄拳3ACT.1ビデオ
価格6090円　送料:H
通販番号:GV-37

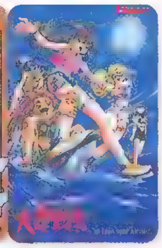
☆ナムコの本格ポリゴン格闘「鉄拳3」を　初期キャラ攻略編のACT.1、タイムリリースキャラ攻略編のACT.2の上下巻に分けて徹底解析。上下巻別の攻略は、ビデオではこれが初めて。そんなわけで、2本ともに購入すると、全国男子夢の「木人君スターターキット」がもらえるぞ。



ラングリッサーVIテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:MS-05



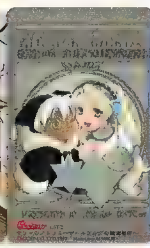
マリーのアトリエテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST-1



大運動会　SEA
価格1200円　送料:A
通販番号:IP-1



ラングリッサーI&IIテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:MS-06



マリーのアトリエADテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:GST-2

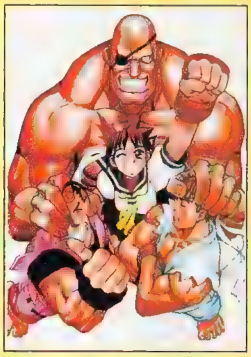


大運動会　SKY
価格1200円　送料:A
通販番号:IP-2

1998カレンダー予約受付中

さくらがんばる！

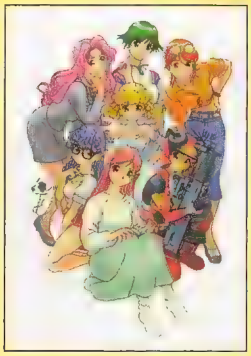
価格:2100円　通販番号:C-182



描き下ろし３点を含むカレンダー。さくらの魅力を堪能するには、これっきゃないっす。

虹色町の奇跡カレンダー

価格:1890円　通販番号:C-181



未公開イラスト収録なうえに、なんと、シールまで付いてるっていう逸品。

ヴァンパイアセイヴァー

価格:1890円　通販番号:C-180



対戦三昧もいいけど、年中バレッタやリリスに囲まれて過ごすってのもオツだと思う。

NEO-GEOギャルズ

価格:2310円　通販番号:SS-185



恒例のネオ・ジオギャルズをはじめ、魅惑のカレンダーの数々を今年も発売。お馴染みのA２サイズに、どのタイトルも魅力的なイラストが満載なのだ。

今年のネオ・ジオギャルズは、なんと「色」のポスターを含む８枚綴り。ん〜、お得って感じですな。

11月初旬発売予定

各送料E

ときめきメモリアル

価格:2100円　通販番号:NT-03



いわずと知れたビッグタイトル。もちろん、イラストは今年もすべて描き下ろし。

ラングリッサーイラストレーション

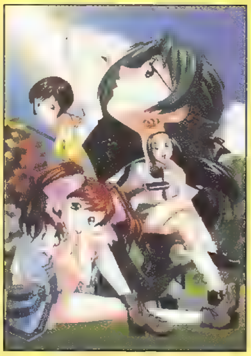
価格:1890円　通販番号:MS-07



ラングシリーズⅠ～Ⅳの美味しいイラストを多数収録した贅沢カレンダーなのだ。

スーパーリアル麻雀PⅦ

価格:1890円　通販番号:ST-36



脱衣なシーンもあり、夏用描き下ろしもあり。夏用っていったらもちろん水着。たまらんっ！

トレーディングカード

マリー、イブ、メルテランサー。どれもコレクター心をくすぐるタイトルだ。
FAX注文のみの取り扱いなので、早いモノ勝ちだ。

マリーのアトリエトレカ

価格：６０００円　送料：E
通販番号：TC-3

メルティランサートレカ

価格：６０００円　送料：E
通販番号：TC-2

イブトレカ

価格：６０００円　送料：E
通販番号：TC-4

いずれもBOX販売のみ

The Animated Series ヴァンパイアハンター vol.3



☆読サビで購入してくれた人には、ココだけの話、豪華な特典がついてしまうということなのだ。
パイロンの登場でさらに盛り上がる第3巻だ。

ヴァンパイアハンターアニメVOL.3LD
価格6930円　送料:H
通販番号:ASLY-1058

ヴァンパイアハンターアニメVOL.3ビデオ
価格6930円　送料:H
通販番号:ASVX-1054

FAX注文のみ受付

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20～30日ほど、代引きの場合７日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。

ゴールドチケット・サービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	２個まで	100円
	３個以上	200円
C	１個なら	200円
	２個以上	400円
D	３個まで	200円
	４個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：京＆庵ポスターセット　1セット……800円
虹色ピンズBセット　2個……500円
七瀬葵ナコリムルーズリーフバインダー　1個……800円
以上の商品を注文された場合の送料は1600円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00150-4-38420株式会社新声社

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品がが並ぶ店内を見てみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にも気軽によろしく。

新しい店づくりはじめてる！とにかくG-Modelは神保町だってば!!

ゲーメストモデルかわらばん

G-Model

―― ゲーメストプロデュース ――

G-Model瓦版

1997. 11.15 VOL.1

文：朝乃沙麗
協力：G-Model

みなさんこんにちは。元気してますか？ゲーメスト編集部のあさのです。今回はアイランドライターの福田柵太郎さんが入院中なので、わたしが代役を務めます。柵太郎さんへの励ましのお便りもまってまーす。

瓦版起動！ G-Model店長代理はお客様がお好き？

G-Model紹介のコーナーということで、まずG-Modelの店長代理をご紹介しましょう。綿引さーん！

「みなさんちわッス。綿引ッス。店長代理やってまッス。」

今回はゲーメストでの瓦版開設おめでとうございます。

「ごっつあんでッス。」

これから瓦版も始まるということでG-Modelの運営についてひとこといただきたいんですけど？

「ウス、お店が開店して、これからはワシがゲーメストプロデュースのお店をやってくっつーんで緊張と嬉さが一挙に来たッス。筐体のメンテは完璧か、お客さんは楽しめてらしゃるか、なんていつもシンキングな日常ッス。でもそれが辛くもあり楽しくもあるんス（笑）。だからみなさんもどうぞG-Modelへ遊びに来てくださいッス！ワシらこれからもジーエムレボリューション（G-Model makes revolution）を心の礎としてがんばっていくッスよ！」



▲G-Modelサービスマンの総代、店長代理の綿引さん。筐体のメンテならまかしとけ！

ウス！…って、みなさんもお店の奥のカウンターで待っている、10円玉↓100円玉両替のプロ、スレンダーな綿引店長代理に会いにいらしたら？店長代理も心待ちにしてますよ。うす！

チミたちにG-Modelの最新稼動状況を公開しよふ！

みんながゲームセンターで遊ぼうって思ったとき、「あそこには（　）の台があるからあそこに行こうか。」って思うんじゃない？わたしもそうだった（前園真聖風）。今回はイベントリストに加えてG-Modelには今どんな台が入ってるのか調べてみました。店長ぉ、あたしアミダーやりたいんだけどぉ？

現在G-Modelで好評稼動中のゲームたち

- ときめきメモリアル ～おしえてyour heart～ シールバージョンプラス

通信対戦台

- バーチャファイター3
- THE KING OF FIGHTERS'97
- 鉄拳3
- ポケットファイター
- ヴァンパイアセイヴァー2
- ダンジョンズアンドドラゴンズシャドーオーバーミスタラ（4人プレイ可能）

MVS

- マジカルドロップ3
- ティンクルスタースプライツ
- マネーアイドルエクスチェンジャー
- わくわく7
- 餓狼伝説スペシャル
- ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝
- ワールドヒーローズパーフェクト
- THE KING OF FIGHTERS '97

今月のライター台

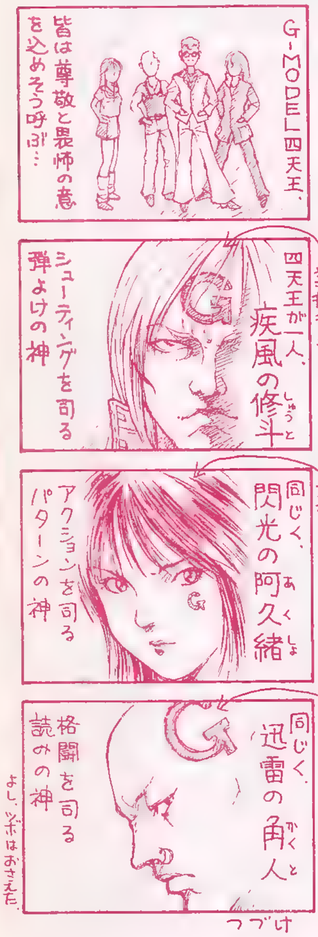
- コズモギャングザパズル
- コットン

他　多数

G-Modelイベントリスト 今月のイベント開催予定

10/19（日）
神保町
マネーアイドルエクスチェンジャー大会
PS版発売間近！大連鎖を狙え！

神保町一丁目劇場
―― by VOVO ――
G-MODEL四天王 3/4 登場！



●前回のダメルティはメルティちゃんに焦がれる編集部員の悪夢を再現したものです。メルティファンのみなさんゆるしてチョ。

これがG-Modelのランカーだ

～もしかしたら今がランキングチャンス？君もハイスコアに挑戦しよっ！～
（スコアは10月アタマのものです。）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	12,832,220	SDD-KRQ	ALL ミヤモト 8/29
2	ソルディバイド	4,170,400	ECM-ZENJI	ALL カシュオン 9/15
3	怒首領蜂	378,263,430	KMT	ALL タイプB 7/18
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,679,200	T・S	ALL フェリシア 9/1
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	601,700	J．T	ALL アテナ,庵,ブルーマリー 9/11
6	マネーアイドルエクスチェンジャー	1,632,650	DON	Lv 99 1人で練習 9/7
7	Gダライアス	28,404,010	B-VEG	ALL λ 9/10
8	わくわく7	21,841,800	H．T	ALL ダンディーJ 9/2

ゲーメストのお店っていうくらいだからハイスコアもバリバリ全開なんだろ？って思ってるみなさんも多いんじゃないかなぁ。ちょっとゲーメストのハイスコア担当に聞いてみましょう。どうですか？

「おっ！ライターのスコアがありますね。それにKOF'97とGダライアスのスコアはなかなかです。」

へ～え、やるぅ。でもまだまだみなさんがチャレンジできるって感じじゃない？G-Modelでハイスコアアタックはいかがですか？

今月のライター台

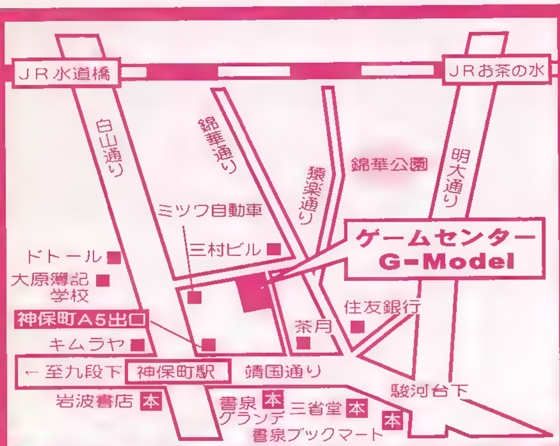
ゲーメストライター選

● 選者からひとこと ●
～from Gamest writers～

<コズモギャングザパズル>
コズモギャングザビデオに出てきた可愛いキャラを使った、本格派パズルゲーム。うまくなれなくて凄く悔しかったなぁ…。全消しの演出がサイコー！ぜひともチミの目で確かめれ！

<コットン>
ぷりちー魔女が伝説の七色のウィローを求めて旅をするふぁんたじっくしゅーちんぐ。ボーナスステージの湯呑み避けが熱い！

▲ちょっとなつかしいゲームだけど、どちらもライター陣の思い入れの深い作品みたい。以前にやったことのある人もはじめての人もG-Modelに来たらぜひプレイしてくださいね。



ゲームセンター **G-Model**
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
平日10:00～23:00 土日祝10:00～21:00

見つかるマルゲ屋へきてきて!!

天下一ゲーマーの店

マルゲ屋瓦版





大阪梅田店オープンに500人ご来店ありがとう。これからもよろしく!!

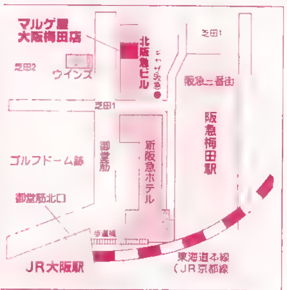
ゲーメストもマルゲ屋も、ここまでやってこれたのは、読者やゲーマーのみなさんの熱いご支持があったからこそ。このことを、大阪梅田店のオープン（9／27）で改めて実感しました。

感謝と共に、読者のみなさんからの期待がある限り、私たちマルゲ屋はがんばっていきます。良い店にします。誓います。

みなさん、今後ともよろしく!!

ハウドゥユドゥ？メルティです。秋は人恋しい季節、さみしさ身にしみます。

こんな時には…ゲームでもしてからマルゲ屋へGO!!ってことでインフォメ開始！



マルゲ屋各店からの一部営業時間変更のお知らせ

マルゲ屋各店は、毎月末になると営業時間が変更になります。ちなみに今月末は午後4時閉店となる予定です（梅田、池袋は午後4時閉店予定）。皆様御了承下さいませ。

巣田祐里子先生サイン会のお知らせだよ！

コミゲで好評連載された「エクスカリバー」の初単行本の発売を記念して巣田先生のサイン会をやっちゃうよ！

○10／18（土）　神保町本店

○10／19（日）　札幌店

参加の方法は簡単！単行本1巻を買っていただいたその場で整理券をもらうだけ！もちろん先着順なので発売したら迷わずGETしてくれ。

時間は両店ともに午後2時にスタートです。

マルゲ屋日記

9/23 ヴァンパイアセイヴァー　ゲーメスト杯予選大会in神保町



開店と同時にエントリーが殺到！セイヴァー対戦台も朝から大盛況だったぞ。大会の始まる2：00頃には出場選手、ギャラリーで店内はいっぱい！ベスト4にはリリス、レイレイ、ビシャモン、サスカッチが入った。優勝したのはサスカッチ使いの金井さん！本選でもがんばってね。

9/23 鷹岬諒先生サイン会in仙台店



KOF、G（ギガ）を熱筆中の鷹岬諒先生のサイン会が仙台店で行われた。当日はたくさんの人が集まってくれたけど、先生は一人一人に作品について問いかけていたぞ。この熱意があの作品を走らせているのだ。

行け！僕らのマルゲヤマン！

マルゲヤマンからのお知らせだ！

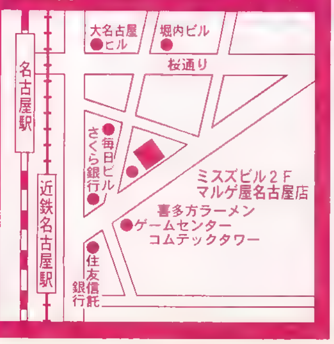
やあみんな元気かな？私がうわさのマルゲヤマンだ!!マルゲ屋の平和のために、私からひとつお知らせだ。

みんなのおかげで順調な梅田店だが、他のお店とはひとつ違うところがあるんだ。それは、定休日が他店は第2月曜日なのだが、梅田店のみ第3日曜日（今月は19日だね！）なので梅田店にいくみんなは気をつけてくれ。それではさらばだ!!

（マルゲヤマンについてもっと知りたい人はラジオを聴くべし!!）

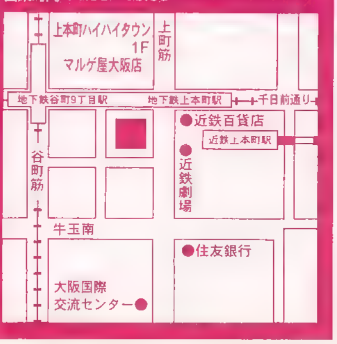
名古屋名駅店

〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00



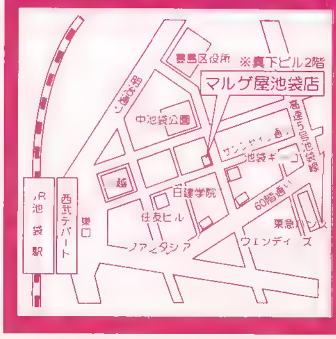
大阪上六店

〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:00



池袋店

〒101 東京都豊島区東池袋1-16-1 真下ビル2F
TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00～21:00

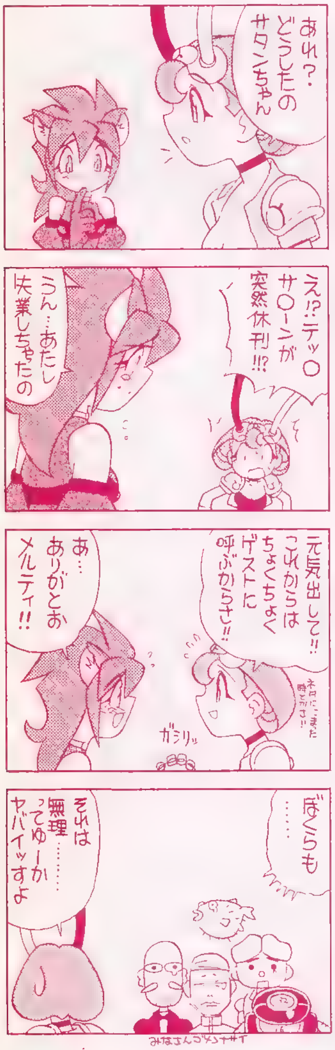


神保町本店

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00



MELTYちゃん!



みんな、メルティについていくしか！

新グッズが勢揃い！欲しい物が

新作グッズ紹介

10／22（水）
●センチメンタルグラフィティ
あの日のままの君でいて…
2500円
ラジオ「センチメンタルナイト」のドラマをベースに未放送パートを収録した第1弾CDです。第2弾は11／19予定

10／中
●MTG「テンペスト」英語版
スターター　1380円
ブースター　480円
MTGの独立型新エキスパンションです。日本語版は11／下予定です。

10／中
●悠久幻想曲新グッズ
●下敷き
●ピンズ付きキャップ
●レターセット
●バンダナ
●全キャラセットピンズ好評発売中！

10／下
●悠久幻想曲トレーディングカード
1パック　400円
大人気の悠久がこれまた人気のトレカになりました。ファンならずとも全種集めて満足感に浸るべし！

10／中
●センチメンタルグラフィティ
キーホルダー
全12種　680円
等身大タペストリー・貯金箱も大好評のセンチグッズに新しい仲間のキーホルダーが発売中です。カバンにつけるもよし！文字通り鍵につけてもOKです。

マルゲ屋フェア情報

神保町	10／17～10／26	ゲームギャルフェアセカンド
上　六	～10／31	美少女フェア
札　幌	～10／31	センチフェア（特典付き）
仙　台	～10／19	ピンズフェア
	10／2～10／26	テレカフェア
池　袋	～10／31	KOFトトカルチョ（筐体の使用率の5位まで予想して当たった人には賞品あげちゃう！）
神　戸	10／17	朝日奈夕子誕生日フェア
	10／31	遠藤晶誕生日フェア（共にグッズの割引き&プライズガバチョ！）
荻　窪		デイリーイベント開催中！（毎週第2・4（水）（土）にイベント開催　10月のゲームは「ヴァンパイアセイヴァー2」）
梅　田	～10／31	関西3店でお買物をされた方にプレゼントあり！（ただしスタートは梅田店です！）

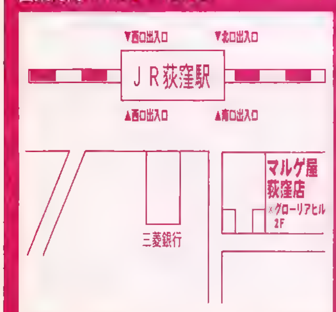
マルゲ屋イベントスケジュール

10月	店名	大会名	コメント
18（土）	神保町	巣田祐里子先生サイン会	エクスカリバー単行本発売記念
19（日）	神保町	マネーアイドルエクスチェンジャー大会	PS発売間近！大連鎖を狙え！
	上　六	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま大会	久々の大会です。めざせ優勝!!
	名古屋	ヴァンパイアセイヴァー2大会	新キャラ（？）も参加して、ますます好調。
	札　幌	巣田祐里子先生サイン会	エクスカリバー単行本発売おめでとう！
	仙　台	KOF'97大会	隠しキャラOK！選択失敗は失格ネ！
	池　袋	ヴァンパイアセイヴァー2大会	予選は終わったけど「2」も熱いゼ！
	神　戸	KOFラリー大会	94～97の全てのKOFのマスターを目指せ！
	荻　窪	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター大会	ヒーローの称号を得るために戦え！
	梅　田	定休日です	
26（日）	神保町	SS版デッドオアアライブ大会	ショーでも大人気の燃え燃えゲームだぜ！
	上　六	ポケットファイター大会	女の子大歓迎カモンカモン!!
	名古屋	SS版デッドオアアライブ大会	ゆれる胸！萌える心！集え!!
	札　幌	KOF'97大会	NEOGEO-CD版発売記念
	仙　台	ヴァンパイアセイヴァー2大会	旧キャラ復活！使い手募集中！
	池　袋	マジカルドロップ3大会	みんなでキラキラですぅ！
	神　戸	SS版ときめきメモリアル対戦とっかえだま大会	特製フルコースで超サイコー
	荻　窪	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま大会	ときメモときメモときメモーッ!!
	梅　田	KOF'97大会	隠しキャラOK！失敗は失格？

11/15号 ゲームイベント 優先券

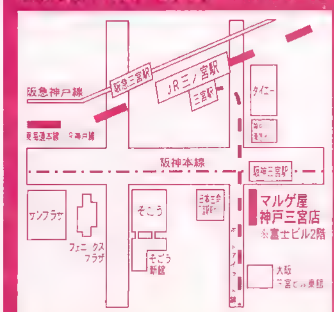
東京荻窪店

〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 11:00～19:00



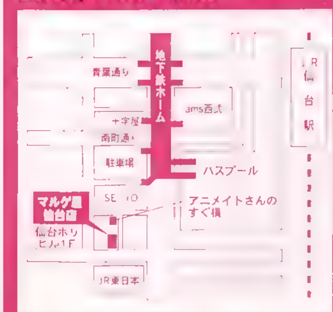
神戸三宮店

〒651 兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00～20:00



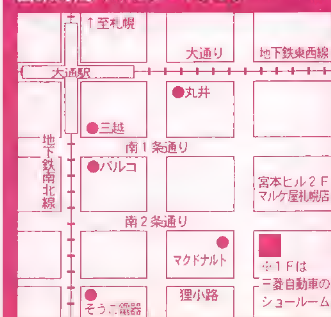
仙台店

〒980 仙台市青葉区 中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:00



札幌店

〒060 札幌市中央区南二条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:00



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

選評：APAPA

念のため言っておくけど、価格に切手が含まれていない本は、為替の金額に送料が含まれているので、非常時連絡用80円切手以外には切手を同封する必要はありません。

この類の注意は、一回載せても効果が薄いのが虚しくってねえ……。通販申込マニュアルを活用してください。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、11月29日発売号締め切りは10月20日、12月15日発売号締め切りは11月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（例「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。「○月△日発売号までに掲載希望」と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

P.S.Y



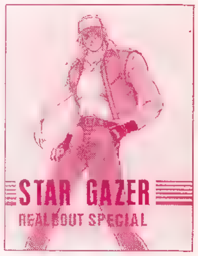
ATOMIC発行B5判オフ56頁表紙&口絵カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。

「やばいくらいキレたサイファのギャグオンリー本です♡」

熱血シリアスの似合いそうな絵柄で、実は力任せのショートギャグ連打、なのに絵柄とネタのマッチングがよい。個性的なところは評価高し。

（〒272 千葉県市川市須和田1-31-10 奥主秋香）

STAR GAZER



兄弟船発行B5判オフ32頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「リアルバウト餓狼伝説スペシャルのギャグ本です」

ボガード兄弟、丈、ビリーが多めのショートギャグ本、ネタはやや浅く、絵は背景不足だが、レベルは上位安定。

（〒920-03 石川県金沢市畝田東3-159-3 藤田直子）

ゲンキカ爆弾！



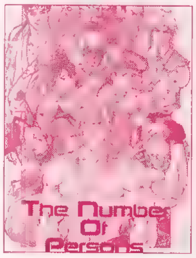
春夏冬中発行B5判32頁オフ表紙2色、400円の無記名小為替＋190円切手で。

「ミーハー全開のマイペースな真吾をどうぞ。ところでリザードマンって何？」

真吾と京、庵中心の真吾本。1〜2頁ギャグ、京を追っ掛ける真吾少年が好きなら買い。

（〒502 岐阜県岐阜市早田東町3-51 303号 島谷詩子）

The Number Of Persons



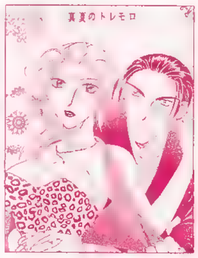
ポケモンエリートトレーナーズ発行B5判オフ60頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ユン&ヤンとケンが多めに出ているストⅢ本です」

ユンVSケン、アレックスVSケンのシリアスの他、ギャグもあり。全体的にオチの弱さが気になるが、基礎レベルの高さで、買って損はない。

（〒350 埼玉県川越市鯨井新田20-35 田口方「PET」係）

真夏のトレモロ



屋根裏の魔人発行A5判オフ44頁。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「これ以上の影丸♡サラの話はないです（当社比）。挑戦者求む♡」

影丸とサラの純情両思いカップル本、バストアップ多用とキャラの言動のぎこちなさはあるが、カップリング賛同者は幸せに読めるだろう。

（〒344 埼玉県春日部市備後西5-1-54 グリーンパレス202 中村恵子）

アールグレイをホットで



サークル胡瓜発行B5判オフ36頁表紙カラー箔押し。600円の無記名小為替にて。

「リリスVSレイレイ、バレッタVSサスカッチなどなど♡」

読者に伝えたいテーマというものがない。やや独特なコマ運びなども、それが無いために生きていない。情熱が加われば、きっと魅力が出る。

（〒194-02 東京都町田市相原町816-A-201 松原方 サークル胡瓜）

CARAMEL RIBBON



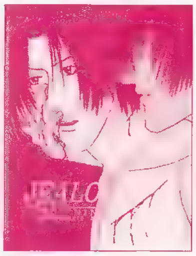
FAST FORWARZ D発行B5判オフ24頁箔押し。300円分の無記名小為替＋270円切手にて。

「閑丸しか出てこないです。いろんな閑丸をどうぞ」

色違いの閑丸を、みんな性格付けして別キャラに仕立てた閑丸本。内容は薄いが、閑丸フリークには必須アイテム。

（〒177 東京都練馬区石神井町5-4-12-402 前田方 G係）

JEALOUS



SUI・NINSA発行B5判オフ44頁表紙カラー箔押し。700円の無記名小為替＋270円切手にて。

「庵×京のシリアスマンガで2人が出会ったころのちょっとハードな感じの話です」

京を拉致し……する庵の話。性格&口の悪い系の2人。アップに逃げずデッサンの鍛錬をさらに積み、単調な画面構成から脱却を目指そう。18禁。

（〒807 福岡県北九州市八幡西区東筑2-11-1 香月方「J」係）

ウルトラスーパーリラックス



八宝庵&D.E.JUNK発行B5判74頁表紙カラー。1000円の無記名小為替＋240円切手にて。

「SS京、猫庵等での京×庵パラレルH本です。18禁」

雰囲気はソフトなのに行為&描写はけっこうハードな京×庵の本、猫耳、ナチス、学園ものといろいろ。それぞれの世界への気持ちの入り方が中途半端でない。18禁です。

（〒243-04 神奈川県海老名市今里1-8-24 中田方 G係）

艶魔降臨REMIX



KENIX発行B5判オフ96頁表紙カラー。1400円の無記名小為替にて。

「VハンターONLY再録本。V.Hキャラの好きな方へ」

まとまりが良すぎるのを言うのは贅沢か。手抜きもなしで高レベルのH本。18禁。

（〒153 東京都目黒区祐天寺2-17-12 小川ビル201 笠原方 KENIX/G）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板

Saphire

ゲーム系サークル「Saphire(サファイア)」では会員様を常時募集しています。
興味を持たれた方は80円切手を同封のうえ、下記住所までお問い合わせ下さい♥
また、ただいまウラワザ本製作にあたりウラワザを募集中です。今回のテーマは「ファイナルファンタジーVII」…特に、エアリスに関するもの歓迎します♥

〒238-01 神奈川県 三浦市 南下浦町 松輪1389 深瀬美紀



SEPIA

◎オールジャンル同人誌展示交流会◎

日時▶1997年11月24日(月・休)
10:30〜15:00
会場▶札幌市民会館3F 5・6号会議室
●お問い合わせは￥80切手を同封の上、下記マデ。
〒007 札幌市東区 東苗穂12条2丁目 968-13 安澤方「SEPIA」係



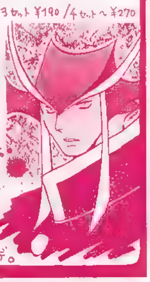
びんせん作りました

A ヴァンパイア・セイヴァー(新キャラ4人+デミ、モリ) B5、8枚
B ストリートファイターIII(ユン&ヤン) B6、14枚
C サイバーボッツ(デビロット&スーパー8ミニ) B6 14枚

送料 1セット￥130/2〜3セット￥190/4セット〜￥270

すべて半紙クラフトにメタルグラデ刷り。1セット￥100。代金はカワセ、送料は切手でお願いします。アテ名シール連絡用￥80切手も同封して下さい。

—— アテ先 ——
〒440 愛知県 豊橋市 西小鷹野 3-15-9 夏目方 「GAMEST」係
お申し込みお待ちしてます♪ マデ。



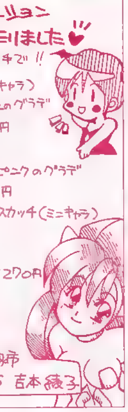
格ゲーのグラデーション便せん作りました♥

代金は為替、送料は切手で!!

1 幻十郎とケロ(ミニキャラ)
うすいクラフトに青から緑のグラデ
B5×20枚 200円
2 フェリシア
うすいクラフトに水色からピンクのグラデ
B5×20枚 200円
3 モリガンとリリスとサスカッチ(ミニキャラ)
同上

送料
1は1部190円 2部270円
3〜5部390円
2と3は1部190円
2〜4部270円

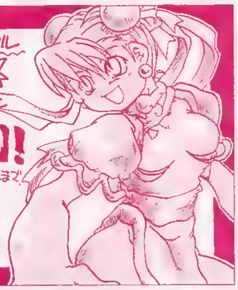
〒254 神奈川県平塚市 高村26-37-105 吉本綾子



カプコンオンリーサークル 原始肉Z子

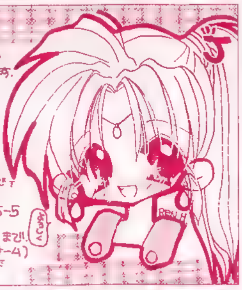
おいでませ
会員ボ集!!
くわしくは切手同封で下記まで

〒357 埼玉県 飯能市岩沢340-15 森方「原Z」係



うえるかむかむ! ちゅ〜いんがむ

☑ マジドロのアンケートをやってます。解答者様とアンケート用紙で配布して下さる方、大募集です。配布して下さる方は切手不要♪ 解答者さまは、80円切手をあて名シール同封で。お礼(有)
☑ 同時に、イラストCUTと、キャラトークとCMもボシュウ♪ 切手同封で全て。
〒934 新湊市西新湊5-5 高木(様)方MD(主)係 まで!!
☑ KOF'97のクリス(orニューフェイスチーム)Fanの方、友達になってぇ〜♪



CM本。

今回CM本を作るにあたり、CM原稿をボシュウ中です。ジャンル不問。
B6コピー本です。原稿サイズはB6です。
参加費は、400円 くわしい事は80切手同封にて右記住所まで。
また、出来上がった本を配布して下さる方もボシュウ中です。
何冊配布して下さるかを明記してごれんらく下さい。1回きりです。
お問い合わせの〆切りは11/1になります。

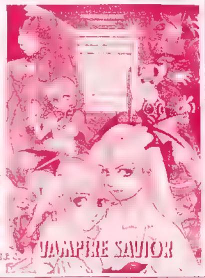
〒781-11 高知県土佐市高岡町 乙1179-45 野瀬直子マデ



CAPCOM便せん作りました!

ALL￥100

●X-MEN vs STREETFIGHTER
コミック紙クリームにターコイズ。女性キャラのみ。春麗 キャミィ ローグ ストーム
●STREET FIGHTER III
●WARZARD オススメ
コミック紙スノーフラワーに両面ゴールド。
●VAMPIRE SAVIOR1
コミック紙クリームにえんじ色。新キャラ4人+モリガン、デミトリ、ビシャモン、アナカリスの8人。 コレ→
●VAMPIRE SAVIOR2



フリー本のカット ボ集中です。

横120mm×縦60mm
50円切手で。何SPでもOKです。
〆切りは11月!
ペーパー請求は80切手同封して下さい。

〒583 大阪府 羽曳野市 高鷲7の75 坂元麻子



★会員様大募集中!!

ゲーム・アニメ・オリジナルその他何でもありの新設よろずサークル「ドラネコ小隊」発動!!
絵を描く事が大好きな人の入会、大歓迎!! 興味のある方は80円切手同封の上下記の住所まで。

宛先
〒751 山口県下関市一の宮 住吉2丁目8番37号 アーバン住吉303 岩竹智佳まで

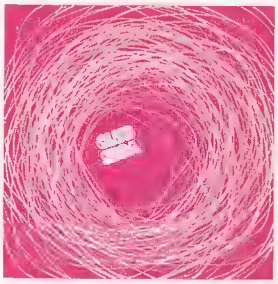


すずしくなりました！

DISC BOX

今号の新譜情報

CLUB SEGA



10月17日発売

マーベラス　エンターテイメント
ＣＤ：MJCA-00003
価格：￥2800（税別）

セガの名作ゲームを集めて有名リミキサーにより最先端リミックスとなって登場！そのタイトルは「CLUB SEGA」。

アーケードで大人気の「バーチャファイター」シリーズから、コンシューマの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」など、セガの代表的なゲームが収録されている！その曲数は全10曲！私のチェックポイントは「デイトナUSA」「アフターバーナー」。

セガツーリングカーチャンピオンシップ



10月17日発売

マーベラス　エンターテイメント
ＣＤ：MJCA-00002
価格：￥2500（税別）

「セガラリーチャンピオンシップ」を作ったチームがオンロードのゲームとして送り出したのがこのゲームだ！そのゲーム作りに対しての姿勢、熱意をゲームの完成度から味わうことができたわけだが、このゲームではさらにVGMにも力を入れてきた。エイベックスと手を組んだりと新しい形へチャレンジしている点が聴き逃せないところ！初回限定版は、サターン版お試しCD-ROMが付くぞ。

ハングオン/スペースハリアー SEGA

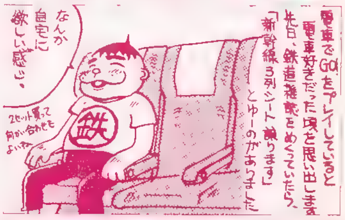


10月17日発売

マーベラス　エンターテイメント
ＣＤ：MJCAX-00001
価格：￥2200（税別）

セガの体感ゲーム第1弾「ハングオン」、そして第2弾の「スペースハリアー」のVGMを収録したCDが発売される！この2つのゲームは今から12年も前に発売されたゲーム！今ではCDレベルの音を出すVGMであるが当時はまだ数音しか出ない時代。でも大型筐体ならではの音作りがされているのがグー！

新しいレーベル「MMV」が「鈴木 裕」プロデュースシリーズ体感ゲームをCD化するぞ！



ずるずる

早いものでもう10月。すっかり秋ですね。女子高生も冬服となりちょっとさびしい私ですが、秋が終われば冬！冬といえばスキーっしょ！今年の夏は、30度以上の日が30日以上あったらしいからきっと冬は寒いはず（統計ではそうらしい…）。ということは12月下旬はバッチリ！あと2カ月、ザウスで思いっきり気合い入れて準備しとかなきゃ！

TOP10　9/1～9/15 ㊕屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	3	132	ヴァンパイアセイヴァー	VI	VCL-60098	¥3100
	2	2	120	G-DARIUS	TA	ZTTL-14	¥2429
	3	—	90	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	PC	PCCB-273	¥1748
	4	—	78	DARIUS～世代～	TA	ZTTL-8	¥2427
	5	—	65	DARIUS外伝 THE LAST KISS	TA	ZTTL-13	¥2427
	5	—	65	悠久幻想曲	PC	PCCB-270	¥2427
	5	—	65	ネクストキング	SR	SRCL-4031	¥3107
	8	8	51	悠久幻想曲ドラマCD	PC	PCCB-272	¥2427
	8	4	51	センチメンタルグラフィティ 七瀬優	NA	NACG-1011	¥1456
	10	—	40	レイストーム	TA	ZTTL-2	¥2427
ビデオ BEST10	1	—	150	鉄拳3　Act.2	SS	GV-37	¥5800
	2	1	120	鉄拳3　Act.1	SS	GV-35	¥5800
	3	2	92	バトルガレッガ	SS	GV-27	¥5800
	4	8	74	X-MEMvsストリートファイター	SS	GV-31	¥5800
	4	3	74	ストリートファイターIII	SS	GV-36	¥4800
	6	4	61	レイストーム	SS	GV-30	¥5800
	6	4	61	サイキックフォース	SS	GV-28	¥5800
	8	—	45	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	¥4800
	8	4	45	鉄拳2	SS	GV-32	¥4660
	8	—	45	バーチャファイター3　結城晶	CO	COVC-4879	¥2800

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝ＥＭＩ　RE:メディアレモラス　TA:タイトー
CR:コロムビアレコード　BM:ＢＭＧビクター　NA:ＮＥＣアベニュー

CD&ビデオトップ10

CD編

11月の大会を控え、さらに盛り上がりを見せるセイヴァーだが、ここで一気にトップへ！「2」の出現でさらにパワーアップできるか？

Gダラは安定した力を発揮。他のダラものとしばらくはベスト10内にいるだろう。KOF97はやや力不足か？

ビデオ編

ACT1に続きACT2もトップをゲット！手軽にできる対戦格闘ものとして確実にプレイヤーの心をゲット！でもやるとこれがまた…。

この強さはいったい…ガレッガ強いです。いい作品であれば次のシューティングものも出て欲しいところだね！

セガのゲームタイトルからリリースする新レーベル誕生

また新しいレーベルが誕生しました。そのレーベル名は、「MMV」。

このレーベルでは、セガから発売されたゲーム（アーケード、コンシューマ）のVGM、映像をCD、ビデオという形で制作をしていく！

そのレーベルがまず送り出してきたのが上にある3タイトルだ！

そのタイトルからもわかるように、オリジナルVGMを収録をしたものもあれば、アレンジをメインにしたものもありと、ファンにはたまらない展開となっている。

その第1弾が「ハングオン」「スペースハリアー」ですからねえ！私のように体感ゲームをずっとやってきている人間はたまりません！期待感が高まりますね！

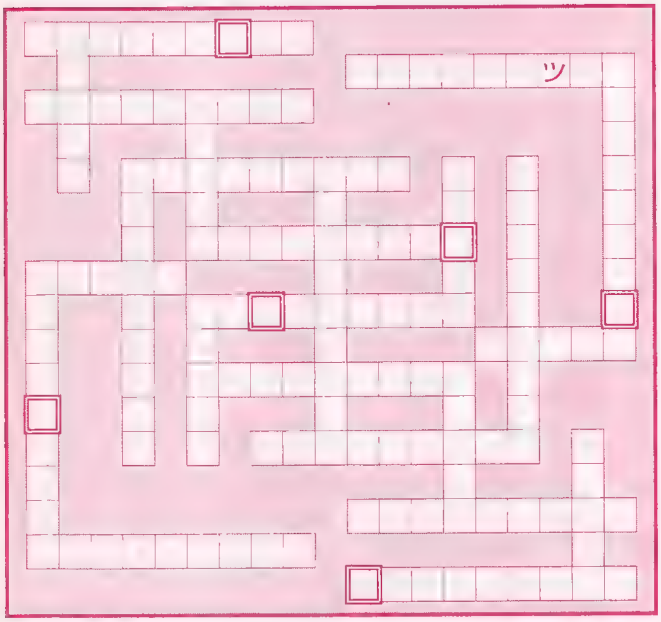
私個人としては「スーパーハングオン」「パワードリフト」が超期待！中でもほとんど出回らなかった「レーシングヒーロー」が出たら（CD化されていない名曲モノ！）そりゃあもう！（きっと出してくれると期待してます！）

Marverous
Music
Vibration
株式会社マーベラス・エンターテイメント

スケルトンパズルNo.17

出題：APAPA

今回は5文字&9文字限定のスケルトン。文字限定だと、やっぱり一文字目同士の重なるマスから手を着けていくことになるかな。さてさて、あなたはどのゲーム名が最初に入りますか。



〔解き方〕

スケルトンパズルは、語群の名詞（ここではゲーム名）を、文字数と重なる文字とを基準に、提示された枠に収めていくパズルです。（ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なし、語群の名詞はすべて使い、上・下、左・右の方向にのみ読みます）

そうして、すべての枠が埋まったら、二重枠内の文字を並べ替えて、ゲーム名を作ってください。これを解答とします。ただし、二重枠内の文字はすべて使います。

解答がでたら、官製葉書の裏に書き込んで、表に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、8月30日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『スケルトンNo.17』係あてに送ってください。

正解者の中から、豚蹄盃酒で満足する5名を選んで「豪華な粗品」を贈呈しましょ。難易度アンケートもの解答は、上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ハガキのイラストは、当選落選には関係ないので、臆さずにハガキをちょうだいな。では、一歩一歩着実に解くべし!!

〔ゲーム名リスト〕

・オーダイン
・タライアス
・ツインビー
・ドドンパチ
・トライゴン
・バンガード
・バンダイク
・ポートマン
・ウイニングラン91
・クレイジーバルーン
・サンダーフォックス
・サンダーブラスター
・スーパークイックス
・スプラッターハウス
・スペースチェイサー
・スペースフューリー
・タイセンパズルダマ
・トップシークレット
・トップランディング
・ナイトストライカー
・バーチャコップツウ
・ポケットファイター
・マドゥーラノツバサ
・モンスターバッシュ

当選者発表

『スケルトンNo.16』の正解者難易度アンケートはVH1%、H2%、N15%、E43%、VE34%、無解答5%と、ベリーイージー寄りイージーという結果でした。とっかかりに悩んで、あとはスイスイ解ける問題だったけど、理想はやっぱり簡単そうでやってみたらハマる、っていう問題だろうなぁ……難。

さて、キャラ当てクイズの答えにいきましょ。まずその1は、デビュー時にはかなり硬派だったわりに、その後、ほのぼの?とドッジボールなどしてたりする『熱血硬派くにおくん』の『くにお』。その2は、世界観を破壊してるような意外と合ってるような『サイバーボッツ』の『デビロット・ド・デスサターンⅣ世』姫でした〜。

当選者

PNPNPN
高橋直哉君（秋田県）
井成さん（千葉県）
渡辺竜也君（千葉県）
如月美咲さん（愛知県）
土屋龍生君（岐阜県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

森田覚君、クイズじゃねえってば、時雨尚未知さんも。石丸博邦君、それはパトラ子が大活躍（嘘）するタイトーのクレオパトラフォーチュンですな。三好聡君、根性叩きなおしてさしあげなさい。宮内みいまさん、本は間に合った？藤木亮君、一日一、二食ってのは僕もそうだからいいとして、内容はもすこし気にしよう。北原38６君、もすこしゲーム絡みじゃないとねぇ。ゆうづきひかるさん、スケルトンNo.15の同位置ハガキ大阪。石坂司さん。僕はシューターなんだなぁ。さかさまん花谷さん、あんたまだまだ若ぇよ。ってとこで今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーで元気にお会いいたしましょ〜!! 再見。

今月の残念賞



PN リウ吉さん（神奈川県）㊣
今回のM改ハガキだ。ハーイ♡が素敵。なんだか恐い気もするが。



PN ワタナベさん（岐阜県）㊣
泣いてる泣いてる。でもそれで幸せそうだったりする。



PN FOX君（東京都）①
今回のキャラ当てクイズはこれだ。……ひねりのない名前なのね。



PN 毒マムシ盛子さん（新潟県）㊣
そのうちリングレーザー吐いてきたりして。しかし、親しむって…。



PN 小林亜紀子さん（愛知県）㊣
正解パターンはこれ。苦労して対称型にしたのに反響なかったな。

あなたの秋は、どんな秋？

風が冷たくなってきたけど、みんな風邪ひいてない？

私はこの前、久しぶりに九州へ帰って来ました。その時、ちょうど台風とぶつかっちゃって、大変だったよ。九州の台風はすごいんだよ！雨が体に当たると痛い！風がすごくて恐い！

でもね、こんなすごい台風でも、いいところがあるんだよ。それはね、台風が去った後は、空が透けるように綺麗だってこと。[illegible]ような星、真っ白に輝く月…空を見上げながら、この空をみんなにも見せてあげたいなァ…って思ってた。

あっ、そうそう、ひとつ悲しいことがあったよ。それは、駅が変わっていたこと。なんだか帰ってきた気がしなくって、嫌だった…。私に、この駅にはすごく思い入れがあったんだ。上京するときに「ここから私の第一歩が始まる。ここから私は自立するんだ！」って決心して、[illegible]に乗り込んだ。いわば私の出発点。そんな思い出の駅も跡形もなくなっちゃった…と思ったとたん、涙が出たよ。

でもね、嬉しかったこともあったよ。家に帰ったらね、友達や先生、お母さんとおばあちゃんが「おかえり」って迎えてくれたの。「おかえり」って言葉が、こんなに安心できる言葉だって、今まで気がつかなかったなぁ。

世の中には変わっていくものがたくさんあるよね。だけど、あらためて気付くことも、たくさんありそうだよ！



八木田真樹プロフィール
4月14日生まれ　血液型O型　福岡県北九州市出身
趣味：イラストを描くこと、ゲームをすること

小森まなみの素敵にLove For You
ゲーメストプリゼンツ

放送局はご覧のとおり！文化放送をキー[illegible]、北は北海道から南は九州まで、全国規模で[illegible]できます。

放送局＆放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜[illegible]
（仙台）東北放送・TBC　[illegible]
※（山形）山形放送　[illegible]
（福井）福井放送　[illegible]
※山形放送、福井放送は[illegible]

ハガキの宛先は
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLove For You」係まで

今月の透夜[illegible]



シャゲーッ！
肉食動物の片鱗を見せる透夜クンでした。



やぎたんからのお便りイラスト

CAPCOM
岡本吉起(おかもと よしき)の福 まるふくコーナー



今号のお題
「中国四千年、最強の麻薬!」

Profile
岡本吉起(おかもとよしき)／株式会社カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発を統括する。海外出張が多いので英語ができるような誤解を受けているが、実は外国ではほとんど「あうあう」しか言ってない。
昭和36年6月10日生。

Yoshiki OKAMOTO Presents MARU-FUKU Corner

ナニをきっかけに「アレ」にハマったかは、人それぞれでしょう。古くは吉川英治の小説から、横山光輝の漫画。ＮＨＫの人形劇、ＴＶアニメ。最近なら「コミックモーニング」連載の『蒼天航路』。わたしの場合は、光栄さんの出したパソコン版シミュレーションゲームの、第一作でした…。

そう、「アレ」ってのは、中国４千年の歴史が生んだ最強の麻薬、『三国志』のことです。いやあ、いいですよねえ、アレ。

あんまり好きなもんだから、カプコンでも『三国志』ネタのゲームをいっぱい出しましたよ。アーケードじゃ、アクションゲームの『天地を喰らう』Ⅰ、Ⅱに、『クイズ三国志』。コンシューマじゃ、ＲＰＧ版の『天地を喰らう』シリーズとか。どれも結構昔だから、若いアーケードゲーマーの人だと、全然知らないかもしれませんけど。

いったいぜんたい、どうしてこんなにハマるんでしょうね、『三国志』って。たしかに、キャラクターは多彩ですよね。劉備、関羽、張飛の桃園三兄弟を中心に、マムシみたいな曹操、遅れてスタートの孫権。凶暴な呂布にゲスな董卓。それからもちろん、義理堅い趙雲と、三国鼎立の仕掛人、諸葛亮。善人悪党、有能無能、豪傑知謀、味のある人物が山ほど出てきて、でも最終的には誰も勝てない、ってところが、日本人のＤＮＡに刷り込まれた浪花節本能を、ビシビシ刺激しまくるんですかな。

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

でもわたしゃ、キャラクターの予備知識なんかほとんどない状態で、光栄さんのゲーム版『三国志』にハマったわけですからね。それだけ光栄さんの仕事がよくできていて、なおかつ元ネタと合っていた、ってことなんでしょう。いやはや、楽しいですよ、あのシリーズ。強制イベントとか、凝った演出とかが全然なくても、プレイしてれば武将同士の会話が聞こえてきますからね。「役を演じる」って感覚は、大概のＲＰＧより、ずっと濃いですわ。予備知識のない状態でこれですから、本なんか読んで、性格とか人間関係とかをつかんでくると、もー完全トリップ状態で、有名武将コレクションしまくり。そのうち、普通に勝つのにも飽きてくると、わざと悪党をやってみたり、弱小武将を使ってみたりしてね。んで、ひととおり遊び尽くしたあたりで新作が出るもんだから、いつまでたっても途切れない。さすがですよ、商売としても。

ただ、光栄さんのシリーズ展開ってのはいつも、前作で築いたものをいっぺん全部捨てて、新しいところからゲームを作ってますよね。労力を考えるとまったく頭が下がるんですが、プレイする側も忙しくなってくると、ちょっと負担に感じることもあります。まあ、カプコン式の、前作の長所を伸ばして短所を直す、ってシリーズ展開の場合だと、常連さんと新規参入ユーザーの差が開きすぎて、敷居が高くなっちゃう、って問題もありますしね。どっちにしろ、人気作品のシリーズ化は、おいしくもあり、難しくもあるってコトですか。メーカーにとっても、プレイヤーにとってもね。

さて、『三国志』マニアなら誰でも一度は、自分を『三国志』の人物にあてはめてみますよね？わたしの場合、豪傑ってガラじゃないし、知力にもそんな自信はないですから…目に見えないところで、カリスマ勝負、劉備玄徳ですかな、ははは(汗)。実は、任天堂の創業者の子孫だ、とか、家系図デッチ上げて名乗ってみましょうかね(汗汗)。

それじゃ、お約束のプレゼント。今回は、能登の九谷焼の徳利と猪口に、わたしのラクガキを絵つけしたものと、カプコン絵師サイン入りの桃の缶詰三個を、セットで一名様に。これで親友と酒を呑めば、『桃園』じゃなくて『桃缶の誓い』ってワケね。ツマミとしちゃ合わないだろうけど。未成年の人に当たった場合は、甘酒でも呑んで、雰囲気だけ楽しんでくださいな。じゃ、以下の宛先まで、ご意見ご感想といっしょに、よろしく～。



〒101
東京都千代田区
神田神保町1-26
新声社
ゲーメスト編集部「岡本吉起のまるふくコーナー11/15号プレゼント　徳利＆桃缶セット欲しいよ～」係
※応募の締め切りは、10月30日消印有効です。

人間山脈ここに立つ　Vol.4

あなた、人間やめますか？ゲームやめますか…？

DUST OF HUMAN えっ!?

限りなくネーム量が増えていくプロジェクトDOH。が、それぞれの思いがつまっているだけに、削るに削れないんだよね。

プロジェクトDOH

今回の DUST OF HUMAN



ライターネーム
FRS-N,O
スコアネーム
同上
本名
ヒミツ
身長
189cm
好きな食べ物
アーモンドチョコクレープ
好きな技
瞬獄殺と地獄車
好きな言葉
「甘き死よ来たれ」

実のところ自分には、人生を変えるほどハマったというゲームはなかったりする。しかし、転機にゲームがからんだことは間違いないと思う。ということで、このコーナーの趣旨とはちょっとずれるけど、私の場合はゲーメストでライターをするようになるまでから、現在に至るまでのあたりをかいつまんでお話しさせてもらいます。

始まりはひょんなことから

ゲームセンターによく行くようになったのは、中学時代の友達の一言がはじまりだった。「ねえねえ、ちょっと手伝ってほしいことがあるんだけど…」と切り出したその友達は、ある一枚の紙を見せてくれた。それは細かい字で埋め尽くされた「数列表」だった。この数列表というのが、ナムコのギャプラスというゲームの隠しである、スペシャルフラッグの出し方の表だったのである。

友達の[illegible]なワナ

そのギャプラスのスペシャルフラッグというのは、画面内に整列したエイリアンの特定の1匹（その時点の得点に対応しているので、毎回特定の敵というわけではない）を最初に倒すと出現するという1UPアイテムのことだ。これを毎面出せば自機が1ステージにつき1機増えるわけで、それを知っていれば下手な人でもそれなりの長い時間遊ぶことができる。

友達の頼みとは、筐体の反対側に座ってステージごとにこの表を読み上げてほしい、ということだった。しかしあとになって分かったことだが、その友達は神のごとき数学の天才で、すでに表なんか見なくても得点を当てはめるだけで済む公式を編み出していたのである。つまり表なんか見なくても、一瞬で答えをはじき出せていたのだ。

まあ、実はこれが誘い出しの口実だったというのは、相当あとになってから分かるのだが…。

ハイスコアにも興味を持つ

そんなこんなの妙なきっかけから、ゲームを本格的にプレイするようになっていった。自分の通っていた中学校には、当時ラジオなんかで有名だった某教頭先生が赴任していて、かなり自由な校風が売りの学校だった。そんな「自由」という言葉をすっかり自分のいいように曲解していた私は、朝出席を取ったら真面目に授業に出たのは1～2時限めだけ。3時限め以降はゲーセンへGO。いま考えてみれば、とんでもない悪ガキである（注：こういった生活は高校2年まで続く）。

ただ、月に一度だけは2時間めさえすっぽかし（!-）、1時間目終了と同時に本屋へと直行した。その日は全国規模でハイスコア集計を行っている雑誌が発売されるからである。

はじめは見ているだけで満足していたのだが、人間はいつまでも同じ状況には耐えられなくなってくるらしい。まずはいちばん近い集計店を探し、その店単位で載ることを試みはじめた。

さすがにそういう店にいる人たちはちょいと手強い。最初のうちは締め切り直前などで抜かれていたが、だんだん安定してその店でも名前を載せられるようになっていった。

しかし欲望が果てることはなかった。止めとけばいいのに、こんどは「全国1位」の称号が欲しくなってきたのである。これはさすがに達成までが長くかかることになる。年に2～3作品の割合でかなり自信があったゲームもあったが、それはいつも数万点差で負けていた。SNKの怒号層圏というゲームにいたっては、3千点で負けたこともある。このときは「俺ほど不運なやつはこの世にいない」と嘆いたものだ。

しかしハイスコアの世界において、3千点差くらいの負けなんて日常茶飯事なんだよね。このころはすべからく、なにごとにも甘かったらしい…。

いきなり謎の女性から電話が!?

その後、結局サンダーブレードや、ギャラクシーフォース（共にセガ）といった作品が出るまで全国1位の念願がかなうことはなかった。そう、ギャラクシーフォース、強いていえばこのゲームこそが、ある意味で自分の人生を動かしたのかもしれない。

GFはクリア自体がかなり難しいゲームで、自分のスコアを更新するごとにゲーメストに個人申請していたある日のこと。家に帰ると、留守中に正体不明の人物から電話が入っていた。家族が知らせてくれたのだが、これがどう考えても偽名。しかも女性だったという。「いやあ、偽名の女性から電話があるなんて、まいっちゃうね!!」なんて笑っていたのだが「電話くれってよ」とのこと。「おお、電話番号付き!!」とニヤつく。「うひひ、え～と、高橋さんかあ…どんな娘かなあ」

実は電話してから分かったんだけど、これってゲーメストの電話番号だっつうじゃねえかよ。

そしてライターへ

早速電話してみると…「あれ、ゲーメスト編集部!?あちゃ～、番号間違えたか。しかし間違いにしてもすごい偶然だよな、ゲーメストにかかるなんて」と考えながら電話番号を確認したが、たしかに間違いない。「あの～、そちらに高橋さんという方いらっしゃいますか?」と切り出すと、やはり間違いではなかった。ゲーメストからの電話だったのである。

で、その謎の女性というのが現在の新声社の高橋専務!あの時代は電話しても「ゲーム雑誌の編集部なんかに用はない」って感じで取り合ってくれない大人もいたりしたので、万が一を考えてこういう方法で連絡をくれたんだそうだ。

しかし間違い電話でないことが分かったと同時に、私の先程までの淡い期待も木っ端微塵に吹き飛んだのはいうまでもあるまい（悪気はありません、専務ゴメンナサイ）。

肝心の内容のほうは「関東地方でGFのクリア者がいないので、ゲーメストで攻略を書いてみないか」ということだった。

しかも最初のうちは編集部のほうでもなかなか私の足どりがつかめずに、個人申請してきたハガキを頼りに当時のライター勢がそのゲーセンまでお迎えに来てくれたことまであったらしい。そのときは一歩違いで皆さんには会えなかったけど、これは身に余る光栄…。出来得る限り協力しなければと決心するのでした。

教わりっぱなしではなく、自分の手で物を作り上げていきたい

実のところ、このころはずっとゲーメストでライターを続けると考えてはいなかった。ギャラクシーフォースのあともクラックダウン（セガ）などの攻略を書かせてもらったが、編集部に行くのは会議か打ち上げのパーティに呼んでもらったときだけという状態がしばらく続いた。そのときは予備校生だったので頭のなかの半分は受験でいっぱいだったし、ライターはアルバイト程度と考えていたのだ。

そのころ自分は法律に興味があって、大学も法学部といえばここしかない、というところを狙っていた。自分にしては目標達成のため、割とめずらしく勉強にも集中した。

しかし大学における法学とは、自分の考えていたようなものではなかった。誤解を恐れずに簡潔に言えば、そこにあったのは「歴代のどのセンセイ様の論を

DUST OF HUMAN えっ!?

オレみたいになっちゃダメだぞ

支持するか」的なものだけだった。そこには自分というものがまったく介入する隙間がない。学びはじめのころならそれで結構だが、私にはそんなものをずっと続けようという連中の気が知れない。自分にとってそんな大学生活は、あたまに超がつくほどつまらなかった。

それに比べたらライターという仕事は、自分にとって非常にやりがいのあるものだった。人に攻略を伝えるということは、傍目から見るほど簡単な作業ではない。しかもそれが雑誌という媒体であればなおさらである。

雑誌は編集の都合上、発売日の約1カ月まえには、そのゲームの攻略を立てておかなければならない。人より1カ月先を行かなければ、本が出るころには役に立たない攻略になってしまう。ゲームが出てから情報をかき集めて、それから書くなんていうのは論外。あくまで、その本が出たときに世間がそれを見て話題にしてもらえるようでなくては攻略雑誌の意味が無い。

自分にこれが出来るかどうかは、自分自身の攻略能力との闘いだと思う。対戦格闘ゲームを例にすると、本が書店に並んだ時点で世間のほうが自分がつくった戦法より進歩していたら、それは自分の負け。逆に本の発売日を境に、自分がつくった戦法（ただのお手軽コンボやチープな連携のループではなく、そのキャラの面白さの魅力を最大限に引き出す戦法）を広めることができれば、それは読者に役立ててもらえた攻略だったということができるだろう。

こういうものに、自分は挑戦のし甲斐を感じた。自分が求めていたものはこういうものだったのかもしれないと。

ゲーメストでは記事中に大きくライターネームを打ち出す「記名原稿」の形式をとっているが、これは「ねえねえ見てよ見てよ、俺ってこんなすごいこと見つけたよ～」なんて自慢するためにあるわけではない。記名は記事中の原稿の内容に対して、それを書いたライターが全責任をとるという意味で存在している。これはゲーメストに限った話ではないが、いろんな意味で書いている側の人間にとってはものすごく恐ろしいことだと思う。また、ゲーメストが平気でこんな体裁をとっていることも、逆に気に入った要因のひとつだった。

雑誌媒体によるゲーム攻略

ライターになってからは、初心者に攻略を伝えるということの意味について何度も考えるようになった。

いまは携帯電話の普及やそれにともなう通信環境の拡大などにより、自分が欲しい情報が一瞬で手に入るような時代だ。どんな僻地で大作ゲームのロケテストをコッソリ行っても、最近なら2～3時間以内にその情報は全国を駆け巡って周知のものとなる。

そんな時代にあって、ゲーメストは「月2回刊の雑誌」である。雑誌という媒体では情報の伝達が遅いというひともいるが、自分は必ずしもこの意見が正しいとは思わない。特に「アーケードゲームの攻略」というものに関しては、雑誌形態でも十分にやっていけるということを、この数年で自分なりに感じとったつもりだ。ここで言葉では説明しないが、それは、個々のゲーム攻略の誌面で表現していきたい。

いまは雑誌という媒体の限界がどこにあるのか分からないけど、自分の考え方の攻略が役立ってもらえるうちはライターを続けたいというのが素直な気持ちだ。それが半年後か、3年後かは分からない。もしかしたら3日後かもしれない。でも、実はそういった自分の考え方が通用しないと分かったら、ゲーメストのライターをその時点で辞めるつもりでいる。古い人間が、古い（まちがった）考え方で居座りつづけるほど迷惑なものはこの世にないからね。

ただ、そういった「自分なりの限界への挑戦」っていうと大袈裟だけど、この仕事への挑戦のし甲斐みたいな、あのとき感じた気持ちが本物だったのかどうかは見極めたいと思っている。

ゲーメストの攻略を読んでくれている皆さんへ

最後に、話がずれるけどひとこといわせてください。自分は攻略原稿を書くときに、その攻略は読者へのメッセージだと考えている。

最近なら対戦格闘ゲームが全盛だけど、攻略というと「対戦で相手に勝つ」ことだけを主眼にするひとがいる。それを否定するつもりは無いけど、簡単にいえば、それは自分にとって「シューティングゲームの1コイン全面クリア」と「対戦格闘ゲームの対人戦」を同じに括っているようなものだ。個人的にはそれは違うと考えている。もちろん、これは「ゲーメストの総意」じゃないので、私とはまったく反対の持論のライターもいる。「なんだかんだいったって、勝たなきゃ意味ない」とか「奇麗事は勝てるようになってからいえ」などなど。それはもっともな意見であると思う。「勝てば官軍」という言葉があるように、御託ならべたところで対戦で負けたら席を立たなきゃいけないんだし、それがいやならまたお金をいれなければならないんだからね。

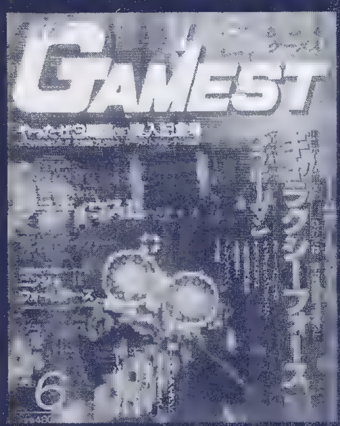
そういう面からいうと、ゲーメストではライター個人の個性を尊重してくれる部分が大きい。そういう意味では、みなさんが記事を見るときに一度はキャラ別でなくライター別で見てくれれば、と思う。古くからの読者さんのなかには「ライターの○×さんの持ちキャラが△□で攻略を書いているから、自分も△□をやる」というひともいるくらいだから。付け加えると、「今号は自分の持ちキャラが載ってなかったからつまんなかった」じゃなくて「あのキャラはこういう攻めかたを狙ってるのか」とか、裏返しの利用法も考えてほしい。雑誌の攻略に書かれていることをすべてトレースするんじゃなくて、役に立つところは取り入れて、自分のほうがいいと思ったらそれを続ければいいんじゃないかな。

最後の話に関してはこれからの原稿で表現していきたいと思います。なんか初めに書こうと思っていたことからズレちゃって申し訳ない！

最後まで読んでくださった皆さん、本当にありがとうございました。

ギャラクシーフォース

セガ・エンタープライゼス
発売／1988年



©SEGA

■ゲーメストの表紙を飾った名作。N.Oの持つスコアはいまだ破られていない。

ゲーメスト大賞に向かって出発進行!?



緊急連載企画

電車でGO!™は続くよドコまでも

突然復活の「電車でGO！」のコーナー。攻略は最終回を終えたが、なぜここまで電GOが盛り上がったのか!?これから様々な角度から検証していき、きたるゲーメスト大賞に向けて、今一度の盛り上がりを見せよう!!
電車でGO！は、終わらない…。

担当:スー
編集:こーし
協力:(株)タイトー広報宣伝部



第1回 「電車でGO!」のメディア進出度を探る—前編—

テーマ

インタビュー／川島　卓様（営業推進課）
川島孝夫様（広報宣伝部）

なぜここまで!?

私たちが最初に『電車でGO!』の名前を聞いたのは、昨年の暮れのこと。そのゲーム内容に「ただ電車を動かすだけで本当に面白いのか？」という不安を隠せなかった。

しかしそんな不安をよそに、電GO!は発売と同時に大ヒットを記録。

それと時期を同じくして、電GO!が次々とメディア進出を果たし、多くの人の目にとまるようになった。「なぜここまで!?」と言わしめるほどの多くの雑誌テレビで紹介され世間の認知度も高くなった。

そして全国大会が開催され、異様な盛り上がりを見せ、ついにはコンシューマー版の発売にまでたどり着いた。この一連の展開には、今回の電GO!のプロモーションを務めた、営業推進課、広報宣伝部のW川島さんらのとてつもない苦労の跡がうかがえる。そのところをお2人にお聞きしてみた。

「まさかこれほどまで盛り上がるとは思ってもいませんでした」

AOUショーが勝負でした

——元々、お2人が『電車でGO!』のプロモーションを担当することになったのは、いつ頃だったんでしょうか？

川島卓（以下川島B）　去年の12月頃でしょうか…。まさか自分が担当するとは思わなかったんですけどね（笑）。まぁ、電車を題材にしているうえに、ゲーム内容も地味なんで、当初から派手にプロモーションを仕掛けていきたいというのがありました。そのためには、少しでも多くの媒体に取りあげてもらえたらなぁ、と。

川島孝夫（以下川島A）　正直、どうやってプロモーションしようというのがあったんですよ。誰が見ても地味な感じがするじゃないですか？

とりあえずプロモーションチームの目標として、AOUショーの1つの目玉にすることと、テレビ番組のトゥナイト2に取りあげてもらうというのがありましたね。

——ちなみに、一番最初に電GO!を取り上げてもらった媒体は？

川島A　レールマガジンという、鉄道系の雑誌が最初でした。去年の12月のロケテストをたまたま見にきてて、その後、取材したいと申し出があったんです。

川島B　やっぱりああいうゲームですから、鉄道系の雑誌なんかは取りあげてくれるとは思ったんですけど、もっと広い意味で認知してもらうには、さらなる仕掛けが必要だったんですよね。

——そういうなかで、2月のAOUショーを迎えたわけですが、ゲーメストの号外でも第4位に入るほどの大人気でした。

川島A　なんとしてもショーで盛り上げなきゃいけないというのはありましたが、あそこまで盛り上がるとは、正直思いませんでしたね。

川島B　前日とかも眠れないぐらい不安だったんで、とりあえずホッとしました。ショーでパッとしなかったら、お先真っ暗でしたから（笑）

——ただ、最近のゲームの中では意外性が十分あったんで、編集部で人気が出ると思ってたんですけどね。

川島B　ゲーム以外にも、号外を発行したり、電車ガールズなんていうコンパニオンを用意したのが良かったかもしれませんね。とにかくベタベタなノリでプロモーションしたんで、来ていたお客さんには、派手に映ったと思います。

発売後に話題沸騰 各方面から取材も殺到

——AOUショーで一番の話題作となっただけに、その後の反応はどうだったでしょうか？

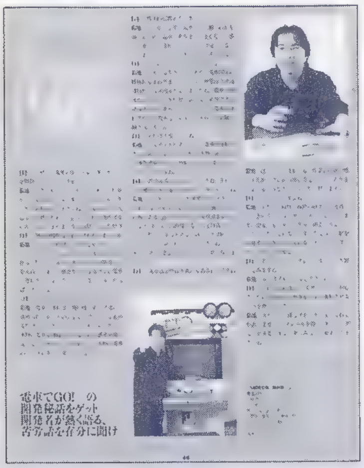
川島B　オペレーター・ディストリビューターの方々の評判も良くて、発売と同時に人気が出たのが大きかったですね。どこのゲームセンターでも筐体のまわりに人だかりができるぐらいの人気だったんで、本当に嬉しかったです。

川島A　やっぱり発売後の人気もあって、そこから本格的に取材の申し込みが増えたんですね。特に大阪方面では、仕事帰りのサラリーマンを中心に大変盛り上がっていたんで、関西の新聞関係の取材が多かったですね。

さて、ここからどんどん大ブレイクしていく電GO!だが、続きは次号で…。

電車でGO!™を掲載した、雑誌・新聞あれこれ

ゲームの人気とともに、電GO!のメディア進出もすさまじいものに!これはほんの一部にすぎないぞ!



DE デジタルエンタテインメント（8月1日号）

コンピュータ系のお堅い雑誌にも登場した電GO！この雑誌の特集「電車道（でんしゃどう）を極める」の中に大々的に取りあげられていたのだが、開発の菊池さんがインタビューで登場。開発の苦労話やエピソードを語っている。

それにしても、菊池さん。こういう雑誌だとずいぶんカッコよく見えるじゃないですか。本当は3枚目なのに（ウソ）。

大阪新聞（4月8日付）

W川島さんのインタビューにもあった通り、まずは関西方面の新聞から盛り上がった電GO！。この大阪新聞は、4月の段階で早くもこのゲームの人気に目を付けている。

ちなみに、電GO！編集担当のこーじも文中にちゃっかり登場。電GO！の人気を「オヤジのプリクラ的存在」と分析している。





交通新聞（6月20日付）

電GO！は、やっぱり鉄道系の媒体に多く取り上げられている。この「交通新聞」では、メインで開発に関わった斎藤さんの、電GO！および鉄道に対するこだわりが綿々と綴られている。

以前、本誌のインタビューでも語っていたが「あのコンパネがなければ、このゲームのヒットはありえなかった」と、この記事でも断言している。

ビッグコミックスピリッツ（7月14日号）

小学館ビッグコミックスピリッツで好評連載中の「気まぐれコンセプト」のネタとしても登場。この漫画の作者さん、そのネタについては徹底的に下調べしつくしてから構成に入ることで有名なのにもかかわらず、イキナリの掲載に至ったということは、電GO！はよっぽど気に入られたと見た！



緊急募集！ 電車でGO!™ 2（仮題）

みんなで作ろう計画!!

やはりここまで盛り上がったなら、続編の登場は待ち遠しいもの。そこで熱心な電GO！ファンの読者の皆さんから『電車でGO！2（仮）』の企画を募集してみたい。送られてきたハガキは『電車でGO！』開発スタッフの方々に見ていただくぞ！キミのアイデアが、現実のものになるかも…。あて先は、

**〒101　東京都千代田区神田神保町1ー26
(株)新声社　ゲーメスト編集部
「電車でGO!2(仮)を我々の手で」係**

まで、官製ハガキでお送りください。締め切りは11月15日の消印有効です。ドシドシ待ってるよ！

TVにも登場！ もはや国民的ゲームだ！

電GO！の勢いはとどまるところを知らず、ついに全国ネットのTVにまで進出を果たした。地方ローカル局、ラジオも合わせると、ものすごい数になる。

代表的なものでは、日本の朝の代表的な情報番組**「ズームイン朝！」（日本テレビ・97年5月1日放送）**が挙げられる。電GO！に群がるサラリーマンたちにインタビューし、「子供の頃の夢」「本物のような操作感」など、多くの中高年層に支持されているポイントをリポート。司会の福留アナウンサーにも「私もやってみたい」と興味を引かせていた。

また、深夜の情報番組**「トゥナイト2」（テレビ朝日・97年6月3日放送）**でも取り上げられ、6月1日に新宿ステーションスクエアで行われた、電GO！のイベント「GREAT運転士決定戦」の模様を中心に、かなり充実した内容になっていた。



このイベント「運転手は君だ！祭り」の模様が放送された。

●次回は、後編をお送りします。電GO!のメディア進出は。まだまだこんなもんじゃないぞ!

秋の新番組は何となく今一つ…。でも、『夢クレ』と『はれぶた』は別です。このテンションの高さは、最近のつらい毎日のカンフル剤として役立ってます。「の～みそ、くすぐっちゃうよ！」いやマジで…。

PUSH

観賞直後は論議の嵐!?『PERFECT BLUE』

さて「東京ファンタスティック映画祭」が間近に迫ってきたわけだが、今回は出展作品の中でもとりわけ注目度の高い作品を紹介しよう。『PERFECT BLUE』この作品がそれだ。

物語は人気アイドルグループ〈チャム〉を脱退し、新人女優の道を目指したひとりの少女「霧越未麻」を中心に描かれる。

解散コンサートを終え部屋に戻った未麻に送られてきた「裏切り者」のメッセージ。それが引き金になったように未麻の周りで次々と奇妙な事件が起こり始める。

ふとしたことからインターネットを始めた未麻は、ファンレターにより「未麻の部屋」というホームページの存在を知る。その中の日記を興味本位で覗くと、そこには未麻本人でなければ知り得ない内容が記されていた。自分でない「もうひとりの未麻」の存在に徐々に己を見失っていく未麻。そんなある日、未麻の出演しているTVドラマの脚本家渋谷の惨殺死体が発見された…。

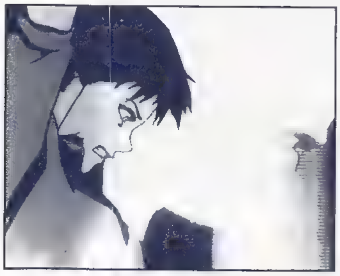


SF・ファンタジーに偏りがちなアニメーション映画としては異色のサイコホラーというわけだ。

革新的ともいえるこの作品は企画協力を大友克洋、キャラ原案に江口寿史を擁し、監督は本作がデビュー作となるが、『MEMORIES 彼女の想いで』での脚本が記憶に新しい今敏（こんさとし）、制作にはマッドハウスが参加。強力なスタッフ陣に囲まれ、作品のクオリティもかなり高いレベルでまとめられている。しかし特筆すべきは今監督である。「作品の持つ呼吸や文体といったものは大事にした」とは監督の言だが、初監督作品でこのような世界を構築できるのは今までのキャリアの成せる技といえるだろう。

そう、この作品で描かれる世界は妙に鮮烈な印象を残す。劇中に登場する街並みや建造物、人々の生活などの描写の細かさが作品世界にリアリティを与えているのだ。そして そのリアリティは、作品内でヒロインが感じる心の葛藤や自己の喪失感を「現実世界で人間が感じ得る感覚」へと昇華させている。つまり、感情移入しやすい作品といえるだろう。

そこで、感情移入の際の重要なファクターであるキャストについて触れておく。ヒロイン「霧越未麻」に岩男潤子、未麻担当マネージャー「ルミ」に松本梨香、事務所のチーフマネージャー「田所」に辻親八、他にも秋元羊介、塩屋翼、篠原恵美、というようにまさに実力派揃い。その中でも「自分自身の演技の引き出しの少なさを反省しながら演じた」といいながらも、見事に未麻を演じきった岩男潤子の演技は注目に値する。ありがちな、話題作りのためだけに組み込まれた芸能人（またはアナウンサー）などの稚拙な演技に雰囲気をぶち壊されることは無いので、安心して観ている ことができる。



すべてにおいてお薦めしたいこの映画だが、いくつか気になる点もある。シナリオが非常に複雑な展開をみせる点と、物語の後半に少々置き去りにされる感がある点だ。しかし監督自身が「もう少し説明不足にしても良かったかななんて思ってます。観た人が困るようなものでもいいんじゃないかと」といっているのだ。きっとこの気になる点というのもこの映画の持つ魅力なのだろう。

実は数回観せていただいたのだが…やはり難しい。



－君たちに最新情報を公開しよう－

この作品は東京ファンタスティック映画祭正式招待作品となっており、11月4日に上映される。なんと当日は、今敏監督＆岩男潤子さんの舞台挨拶や、主題歌を歌うM－VOICEのミニライブが予定されている。迷わず駆けつけよう。

PUSH

ゲームの次はビデオで楽しもう スパロボビデオは要チェック！

じつは今、編集部では『スーパーロボット大戦F』が大ブレイク中。そこかしこでGガンだのガンバスターだのの単語が飛び交っているのだ。そんな中バンプレスト監修による公式ガイドビデオの発売が決定した。

マジンガーZからエヴァンゲリオンまでゲームに登場する60体のロボットが目前に迫る！攻略本では絶対に見ることのできない、このビデオ版『スーパーロボット大戦F』の内容に触れてみよう。

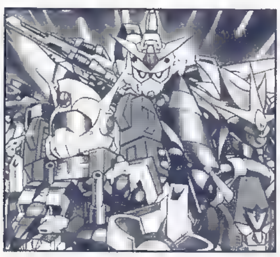
解説は『スーパーロボット大戦F』にふさわしく、豪華声優陣が揃っている。各パイロットの名セリフや各ロボットの必殺技により、プロフィールが動画で紹介されているほか、オープニングムービーやハイクオリティなオリジナルCGなどをフルサイズで収録している。

ほかにも、複雑なストーリーや相関図のグラフィカルな紹介や、「スーパーロボット大戦CMヒストリー」として第3次・EX・第4次・第4次S・Fにいたるまでの各CMを完全収録、まさにいたれりつくせりといえる内容だ。

そして詳細な開発者インタビューや、新パイロット8名のデザイン画や設定資料が収録されている「スーパーロボット大戦F製作メイキング」は、ゲームクリエイターを目指している人には参考になるかも!?

『スーパーロボット大戦』ファン垂涎のこのビデオは、11月14日に発売予定となっているので、早めに予約しておこう。価格は3800円（税抜き）だ。

発売元：ケイブンシャ
企画監修：バンプレスト
販売元・問い合わせ：ビームエンタテインメント
03・5870・8771



ファランの足技をとくと見よ テコンドー界の最強が今決まる

これまで何度か紹介してきたが、ついにテコンドーの祭典『モランボンカップ'97キングオブ・テコンドー』が開催される。

さてこのモランボンカップ、今年から全日本選手権大会と分離開催になった関係で、5階級のウェイト制から3階級制に改められた。そう、つまりこれまで見ることのできなかったマッチングが実現することとなったのだ。一貫してマイクロ級に出場してきた速水勇のライト級挑戦や、黄秀一対ステファン・タピラートの宿命のカード、K-1での好ファイトが記憶に新しいヘビー級のピア・ゲネット。と、この大会は盛り上がるファクター満載である。

世界レベルの選手たちの闘いを、君の目に焼き付けろ。

あと、当日ファランのコスプレで来てくれた人にはいい席が用意されているらしいぞ。

日時：10月19日（日）
時間：12時開場
会場：国立代々木競技場第一体育館（JR原宿駅、地下鉄千代田線明治神宮前駅より5分）
問い合わせ：モランボンカップ事務局
0423・35・6788



ちょっとだけRENEWAL INFORMATION



ヨーグルトソーダが勝利のカギだ 新作ゲームを手に入れろ！

さて、フーセンガムの代名詞ともいえる「ニューバブリシャス」にヨーグルトソーダ味が加わったことを君は知っているかな？ヨーグルトの甘さと、ソーダの爽やかさをミックスしたこのガムは、この特級厨師の俺様ちゃんもまったりするほどのおいしさだ。

ついつい買ってしまうこのガム、ただ食べるだけではもったいないぞ。実は今このヨーグルトソーダ味の発売を記念して、あのスクウェアの新作ゲーム『アインハンダー』が当たるキャンペーンを行っているのだ。

そこでこの『アインハンダー』について軽く触れておこう。これは11月20日にプレイステーションで発売予定の作品である。着脱式武器「ガンポッド」や、敵の「ガンポッド」を奪うガンスナッチャーシステムなど、斬新なゲームシステムで期待されるシューティングゲームなのだ。

気になるキャンペーンだが、12月31日まで行われており、しかも毎月250名にこの『アインハンダー』が当たるというから驚きだ。おいしいガムを食べてゲームが当たるなんて、こんなオイシイ話はめったにないぞ！と、寒いネタがでたところで詳細をお伝えしよう。

応募方法は次の通り。期間中バブリシャスのバーコード5枚を、応募ハガキまたは官製ハガキにはって住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入のうえ、左記の住所へ送るのだ。

〒137 新東京国際郵便局私書箱18号「ニューバブリシャス アインハンダー・グッズプレゼント」係

ちなみにニューバブリシャス4種類グレープシャワー、トロピカルピーチ、バナナが対象商品となっているので他の味を楽しんでみるのもいいかもしれないぞ。





ドコモキッズベル発売記念 メイキングビデオプレゼント

「キッズベルが出たよ！」

つーわけで広末ネタでGO。

もう観た人もいると思うが、NTTドコモ新CMの放映が始まった。草野球場では野球少年、土手では下校中の女の子に「キッズベルが出たよ！」とささやく涼子ちゃんが印象深いCMだ。そこで気になってくるのが『キッズベル』という言葉。

実はこの『キッズベル』とは、シンプルな操作に、3980円とお手頃な本体価格、リーズナブルな使用料がうれしいポケットベルのことだ。

家族や親子での気軽なコミュニケーションに最適なこのアイテム、デザインも今風なスケルトンタイプとなっている。カラーはミルキーブルー、ミルキーピンクの2種類があるので好みで決めることができるから気に入ったほうをGETしよう。

なんと今回はこのキッズベルの発売を記念して制作された、涼子ちゃん出演「ドコモキッズベルCM」のメイキングビデオ（非売品）をプレゼントするぞ。欲しい人は官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、最近ハマっているモノを記入したうえでインフォメ「ドコモのCMはどこもやってるの？（さぶっ）」係まで応募してくれ。チャンスは5名、締め切りは10月20日なのでお早めに。

当選確率なんてのは単なる目安だ、あとは勇気で補えばいい！ファイナル（以下略）。





秋なんだから知的にね 理工展にいってみよう

最近はゲームクリエイターの露出も多くなり、ゲーム業界を目指す人たちが増えてきた。そんな折、気になる講演が早稲田大学理工展にて行われる。11月1日、2日、3日に行われるこの理工展（理工学部展示会）、注目すべきは2日と3日である。

2日（日）にはSEGAエンタープライゼスの中村篤彦氏による「ゲーム制作秘話」、3日（祝）にはSCE（ソニーコンピュータエンタテインメント）の岡本伸一氏による「ビデオゲーム業界の現状と展望」といった講演が行われるのだ。

家庭用ゲーム業界の双璧SEGAとSCEがおこなう講演会だ、興味深い内容になることはまちがいない。将来ゲーム業界に進もうと思っている人は行ってみることをお薦めする。ちなみに、入場料は無料だぞ。

場所：早稲田大学理工学部大久保キャンパス（JR山手線高田馬場または新大久保駅より徒歩13分）

会場：両日の講演とも理工キャンパス57号館201教室

両日の講演とも14時からの開始予定になっているので、時間の余裕を見つけて理工展自体も楽しんでみよう。

これは理工展ホームページ：http://www2.marinet.or.jp/~akaike/rikoten/

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第76回

文・4コマ/佐竹雅昭



先日、大阪ドームで行われた、K-1グランプリ'97で、見事1回戦を勝ち抜いた王子。今回は、前号に引き続き、練習を共にする相棒サダウのお話。

サダウシリーズ②

タイの国技。ムエタイ。

そのムエタイの重量級の王者、サダウ・ゲッソンリット。彼は大阪で生活をしている。

なぜかって?

それはタイよりも日本のほうが稼げるからである。

大阪の正道会館総本部で毎日、K-1を目指す若者たちの蹴りをミットで受けているのだ。

片言の日本語で激をとばすサダウ。

「ち・が・う!」

「お・も・く!」

要するに、蹴りを思いっ切って蹴れというわけだ。

トレーニングのときのサダウはさすがに、目つきも鋭く、気合が入っている。

しかし、トレーニングが終わり、食事どきになると、サダウは急に豹変してしまうのだ。

「サタケさーん」

甘えた声で私のほうに近づいてきて、いきなり肩をモミ始める。

そして次にはこうだ。

「ゴハン。ゴハーン」

片手にお茶わん。もう片手にハシを持つマネをして私にたかるのである。

タイでは警察官でさえサダウに敬礼するほどの人物が、なぜ、私に飯をたかるのか?

それは金がないからだ。

日本で稼いだ10分の6をタイに住んでいる家族に仕送りをし、10分の3をタイのジムにマネージメントとして取られてしまう。

残り10分の1だけがサダウが使える唯一の小遣いなのだ。

額にして微々たるもの。

だから別途に食事代として1日2千円を支給されているのだ。

サダウはこの1日2千円の金を、最初のうちはきちんと食事に使っていた。

しかし、私の存在を知ってからは、私から飯をおごってもらえるので、少しずつ自由にできるお金が増えてきたみたいだ。

ある日、サダウは私のほうにいつものように近寄ってきた。

「サタケさーん!」

何もいわずにじっと私のほうを見つめながら、ニタニタしている。

どうせ愛想笑いでもして、私に飯でもおごってもらおうと思っているのだろう。

「パチンコー・ウィン!」

サダウはいきなりそういって親指を突き立てた。

珍しくサダウは缶ジュースをおごってくれたのだ。

どこで覚えたか、サダウはパチンコをして、7千円ぐらい勝ったみたいだ。

「サダウ!今日は君が飯をおごってくれるのかい?」

「ノー!サタケさん、スシ、ウナギ!!」

結局、私が飯をおごっていた。

(青森県　吉田祐樹君より)

佐竹選手へ!

どんなゲームが好きなんですか?
どんなキャラが好きなんですか?
今度ぜひコラムの中で紹介してくださーい!!
お願いします。

P.S.
東京ドーム大会
絶対優勝だ!

ポエム

富士ヤマ
みんな貢献
九月以降も
九時まで営業
素敵な思い
疲れもとれて
爽やか
さっぱり

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100Kg　A型
ここのところの試合や練習の忙しさに、さすがに趣味に興じる時間が取れない王子。しかし、趣味や遊びを欠かすわけには…。

お便り募集中!! ㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社㊝係。[redacted]



虎の穴
コミック とらのあな
商業誌・同人誌・ホビーアイテムをTELにて注文できます。通販でもCレヴォカタログ¥700にて発売中
⇨営業時間12:00~21:00・FAX24H
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
http://www.Toranoana.co.jp
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話・FAX・WWWにて注文
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
商品が届く（注文後5~7日前後で）
配達員に代金を払う（商品代金＋手数料¥800~¥1000）
※電話 FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い（代金引換え）となります。
② 郵便小為替＋手紙
1番~8番までを記入した用紙と商品代金＋¥600(送料)の為替を同封し下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です（離島を除く）
商品が届く（注文書到着後10日前後で）
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。
通販部．〒101 千代田区外神田3-10-3-3F虎の穴通販部
●CHARACTERS
No3985 価格¥800
★パワーグラディション
七瀬葵先生の小説イラストの原画集。カラーもあり！
●69-STORMTROOPERS OF DEA
No3880 価格¥1400
★ハイテクノロジーJAPAN
士貴智志先生の豪華作品集です。夏新刊。
●LIM THE LITTLE WITCH
No3381 価格¥1100
★AOIプロジェクト
パトリック王国を舞台にした魔法使いリムの大活躍。
●GUN DRIVER MEGAMX GOLD
No3947 価格¥1500
★ガンドラ向上委員会
ガンドライバーの漫画、設定資料集。美麗です。
●ICE BREAKER
No3874 価格¥1100
★JESUS DRUG
これはすごいもう笑うしかないウテナ本です。爆笑。
●PRIVATE HEROINE III
No3827 価格¥900
★bolze
ときメモキャラ大集合。ギャグセンスが光ります。
●さざえさんのはんFX
No3876 価格¥1200
★FDGC
数多のさ○えさんが織りなすギャグの嵐！笑えます。
●ほ 一補完一
No3637 価格¥1200
★UGO(UNDER GROUND ORG)
独特の雰囲気ただようエヴァのギャグ本です。
●ぼのんゲリオン4
No4360 価格¥500
★ちゃんどら
ぼのぼのとエヴァの捨て身ギャグです。
●EVA FIX
No3070 価格¥1300
★チョコレートショップ
オリジナルエヴァの設定と美麗イラストが満載の一冊
●PSYCHO DELICIOUS 11
No3904 価格¥700
★たらこ工房
たくま先生のエヴァとVセイバーとオリジナル掲載。
●包帯少女 the third
No3888 価格¥1300
★チョコレートショップ
CHOCO先生のエヴァ総集編。ファンは買いです。
年齢フリー
18歳未満の方でも購入できます。
●まるこん
No3825 価格¥800
★御御御付
綺麗なイラストで迫るリーフ本です。レミィ万歳。
●TWO MEMORIES
No3870 価格¥1000
★PSYCODELICIOUS
秋葉先生の今回の新刊はリーフのシリアス本です。
●蟹ばさみは無限大
No3477 価格¥1100
★多摩川マングース
武田典史先生の格闘ゲームパロディ本。ちょっとH。
●MESSIAH prayer；2
No3486 価格¥1000
★Alice Club
オリジナル魔法少女が光ります。可愛いくて元気。
●I WILL CATCH YOU
No3863 価格¥700
★MRI
MRIでおなじみの思い当たる先生によるBJ本。
●月は鏡
No4121 価格¥700
★金星楽団＆笹吉横丁
可愛い絵のイラスト集です。是非御覧になって下さい。
●Ergonomics 5.0
No4385 価格¥900
★Reminiscences
ぽわぽわでおなじみの榊原さんのねこ耳中心本です。
●らくがきチョップ参
No4189 価格¥1100
★寿ちょっぷ
ことぶきつかさ先生のハイレベルなラフ本です。
トラ の TORA NO ANA
18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません！
もっと多くの作品がほしい方は➡
①虎通カタログを見て注文
②パソパラを見て注文
虎通9号好評発売中！ ➡ ¥500 約900アイテム 夏コミ新刊only掲載
●POWERED BY R-WORKS 2
No3902 価格¥1100
★R-WORKS
美麗な絵の真奈美本です。ストーリーも良く最高です。
●おチャクラ大戦
No3988 価格¥2100
★甲冑娘
豪華作家陣によるサクラ大戦本。厚くて読み応え有り。
●乾坤一擲
No3613 価格¥1400
★富士参號工房
富士参号先生のサクラ大戦総集本です。
●超サクラ大戦
No3422 価格¥1000
★なかよひ
サクラ大戦のオールキャラ達が大神に汚されます。
●猟奇の檻原画集
No3662 価格¥1100
★丹下拳闘倶楽部
ゲームが10倍おもしろくなる横田守先生の原画集。
●楽園都市8
No4393 価格¥1100
★ぱらだいすCity
西遊記を題材にした素晴らしいエロパロ本。これは買い。
●1→30 and α
No3612 価格¥1300
★もずく屋
サクラは緊張のあまりナニをしちゃいます。
●ウテナウッテナイ！！
No3689 価格¥700
★Anorak Post
あきよし先生のウテナ本です。綺麗で感激します。
●豺 VOL.4
No3906 価格¥1200
★豺狼出版
魔力を高める為遺跡に向かった一行は様々なHな目に…
ADULT 18禁
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 平日 PM12:00~PM9:00 土、日、祝日 AM10:00~PM9:00 ※年中無休
都営駐車場
中央通り
神田明神通り
公園
セガ
JR秋葉原駅
1号店 1Fはソフマップ店
※MTGカード、同人誌、イベントカタログ
〒101 千代田区外神田1-8-7
☎03 5256 2102
(特価本、古同人誌買取は4号店へ)
2号店 1Fは牛丼「どんとん」
※3F、4Fは新刊書籍コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-8
☎03 5256 2055
3号店 1Fはソフマップ4号店
※新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田4-4-2
☎03-5256-2838
4号店 1FはDOS/Vパラダイス
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田3-11-2
☎03 5256-2019
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか？
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください！ 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません
これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎カタログ8号発売中！
価格800円(送込) 詳しくは5256-2889まで
当然のことですが… 直接お店でも買えます！
売り
1号店 各種カード(MTG)／同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本
買い
全国のコミック、同人誌、少女写真集求む!
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

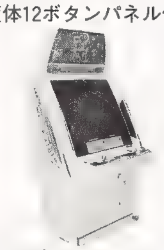
★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK ネオキャンディ29（中古）
（4つボタン仕様）



通販価格￥58,000（送料・税別）
☆コンディションは抜群です！
残りわずか!! ソク電話♪

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

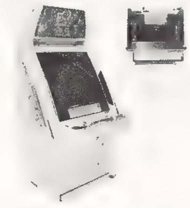
SEGA ブラストシティ＋バーチャファイター3 中古
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥580,000(税込)

初回￥54,500	￥54,100×11回
初回￥31,500	￥29,900×23回
初回￥22,660	￥20,100×35回

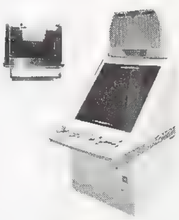
SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター97' 組込



通販価格￥410,000(税込)

初回￥39,000	￥38,200×11回
初回￥23,100	￥21,100×23回
初回￥16,320	￥14,200×35回

SNK ネオキャンディ29 SNK キングオブファイター97' 組込



通販価格￥245,000(税込)

初回￥24,500	￥24,500×11回
初回￥14,000	￥12,600×23回
初回￥ 9,240	￥ 8,500×35回

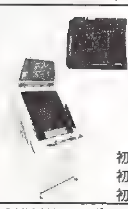
CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター SEGA ブラストシティ 組込
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥410,000(税込)

初回￥39,000	￥38,200×11回
初回￥23,100	￥21,100×23回
初回￥16,320	￥14,200×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥510,000

初回￥47,600	￥47,600×11回
初回￥27,500	￥26,300×23回
初回￥19,020	￥17,700×35回

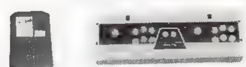
SNK キングオブファイター97' ボードマスターセット
通販価格￥220,000(税込)

ボードマスター
MV1
キング97'
ハーネス



初回￥20,900	￥20,500×11回
初回￥12,900	￥11,300×23回
初回￥ 9,440	￥ 7,600×35回

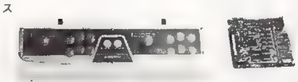
CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター ボードマスターセット
通販価格￥280,000(税込)



初回￥26,500	￥26,100×11回
初回￥16,000	￥14,400×23回
初回￥11,060	￥ 9,700×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット
ボードマスター
鉄拳3
ハーネス

通販価格￥325,000(税込)



初回￥30,700	￥30,300×11回
初回￥18,900	￥16,700×23回
初回￥11,400	￥11,300×35回

CAPCOM ヴァンパイアセイヴァ2
☆いよいよ発売!!
☆ヴァンパイアハンター2もよろしく!!

SEGA バーチャファイターTB（ロムキット）
☆ 発売中!!
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ヴァンパイアハンター2	値引き有り
ヴァンパイアセイヴァ2	値引き有り
ポケットファイター	値引き有り
ストリートファイターEX	100,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	100,000
X-MENVSストリートファイター（カート）	75,000
ストZERO2（カート）	10,000
ロックマン（新品）	30,000
D&D（カート）	30,000
１９ＸＸ（カート）	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	35,000
X-MEN （カート）	10,000
パワードギア（カート）	30,000
トップシークレット	40,000
ガンスモーク	35,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望	8,000

KONAMI

ファイティング武術	―――
グラディウスI（アンプ付）	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスII	40,000
フロッガー	38,000
ゼクセクス	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
ドラグーンマイト	38,000
ブ・ヤン	30,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ビットファイター	12,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

スーパーワールドスタジアム97'	値引き有り
鉄拳3	―――
ゼビウス3D/G	55,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ファイナルラップR	50,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
モトス	32,000
ネビュラスレイ	32,000

TAITO

きらめきスターロード	値引き有り
G-ダライアスver2	値引き有り
エレベーターアクション	25,000
パズルボブル-2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
地獄めぐり	10,000
中華大仙	8,000
カゲキ	8,000

SEGA

バーチャファイター3TB	価格未定
バーチャロン（通信基板、パネル付）	400,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	200,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	200,000
バーチャファイター３	350,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	150,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付）	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
デカスリート（ロム）	15,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ	7,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルディア	12,000
ゴールデンアックス	10,000
クラッチヒッター	8,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
ダークシールII	15,000
キャンパスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
快傑やんちゃ丸	12,000
四川省2	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	10,000

BANPRESTO

スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	40,000
アルチメイトテニス	12,000

SNK

キングオブファイター97'	90,000
ジョイフルロード	60,000
MV-1A（新品）	48,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
A.S.O	15,000
サイコソルジャー（海外）	15,000
ストリートスマート	10,000
スカイソルジャー	10,000
航空奇兵物語	10,000

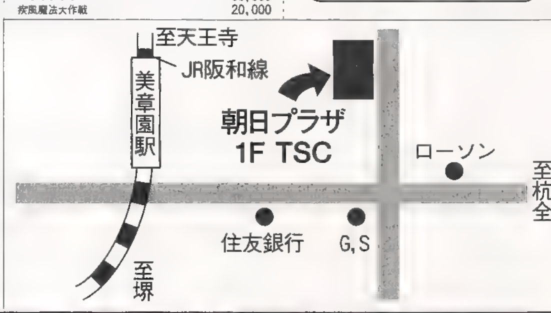
ATLUS

ヘブンズゲイト（新品）	125,000
ブレイゾン	10,000

その他

ストライカーズ1945II	値引き有り
ギャロップレーサー2	値引き有り
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
スターフォース	20,000
バイパーフェイズワンNEW.ver（ロム）	10,000
マリオブラザーズ	30,000
疾風魔法大作戦	20,000
ボンジャック	20,000
ドギューン	10,000
ゴモラ	10,000
バング３	25,000
ライデン	20,000
ワールドラリー	20,000
ダーウィン４０７８	15,000
ソニックウィングス	10,000
雷牙	10,000
特価!!卒業証書（新品）	20,000
特価!!ロックマン（新品）	30,000
ガンバード	18,000

買取も致しておりますので、どうぞお気軽にお電話下さい。



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ……… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ……… 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

「プラス」になっても攻略は続行! 残る「上級」コースにアタックだ!!

SCUD RACE plus™

©SEGA 1997

「中級」コースにちょっと時間をかけている間にゲームは「プラス」へ! でも増えただけなので他には影響なし! さあ、何も気にせず「上級」コースにアタックだ!!

担当:ずるずる爆

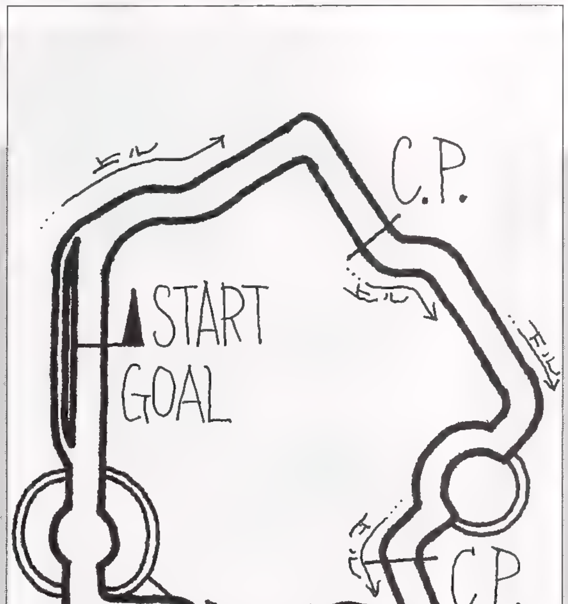
ま〜ずはコースの下見から… 暗記してからがスタートだぞ!
上級コース

「プラス」になり、より遊び心たっぷりとなったこのゲームであるが、「超初級」コース以外は、変更前と変わりはないので、まったく心配なし！「プラス」の登場で、「中級」コースでストップしていた攻略も安心して再開しようかと思うのですが、いかがでしょうか？「上級」コースからとなりますが…。



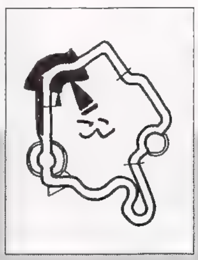
コースを知るためにATでタイムアタックで走る。でもこの車。

いきなり「全開！」というのもなんですから、ゆっくりじっくり攻略をしていこうと思います（すでにやられている方には申し訳ないです！）。



序盤 チェックポイント1まで

今回は、コースがどんなものなのかを把握するため、コースマップと合わせてカーブの位置などをチェックしていきましょう！





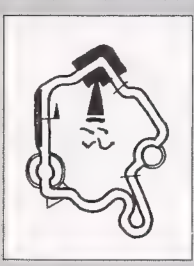
坂を上りつつ右へ。緩い。インのダートには絶対入らないこと。

スタートすると少しずつ上り始める。すると緩い右カーブへ入っていく。さらに上っていきながら緩い左カーブへ入っていく。



上りつつ左カーブ。このイン、広いけどショートカットはペケ。

この右、左カーブ、イン側にダートがある。入りすぎると…スピンしかねないので注意したいところ。



坂を上りきると橋へ。コース幅が狭くなることに注意。

狭い橋を渡るとゲートを通過した直後に右へカーブしていく。この右カーブ、けっこうきついので減速が必要となる。カーブ後半の両サイドがバンクになっているところ。



コースが狭くなり橋へ。かなりスピードが出ているので注意。

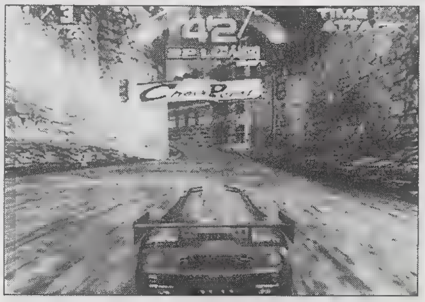
速く走るためにはここはドリフト走行をすることになるだろう。でもそれをいきなりやっては危険すぎるので、まずはグリップ走行で走ろう。

さてここの右カーブをもっと詳しく解説していくと、右カーブが始まると（ゲート通過後）、コース幅が広くなる。



右カーブに入る前に減速!カーブが始まると…広いところへ!

多分最初はオーバースピードで入ることが多いので、その広さに気がつかないかもしれないが、安全にゆっくり走ると…けっこうインも広いことがわかる。となれば…しっかり近道をしなくてはね!



右カーブを終えるとチェックポイントが見えてくる!

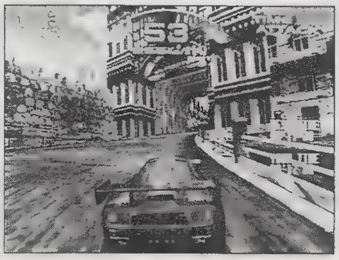
先程も書いたが、両サイドがバンク状になっている。このため、よりコース幅を有効に使えるといっていい。曲がりきると…チェックポイント。

中盤 チェックポイント1まで



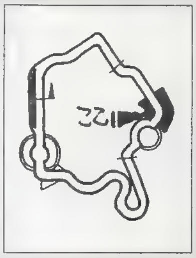
チェックポイントをすぎるとさらに上りが始まる。

上りながら緩い左カーブへ。すぐカーブは右へ変わり、上りきったところで建物内へ。



また坂を上り始める。左、右と緩いカーブへ。そして建物内へ。

チェックポイント前の右カーブを減速しているので、この上り坂は、どんどん加速してきているところ。できるだけ直線的に!と思いながら走るはず。そこでちょっと注意してほしいのがこの建物に入るところ。上りきるということは…ジャンプが!

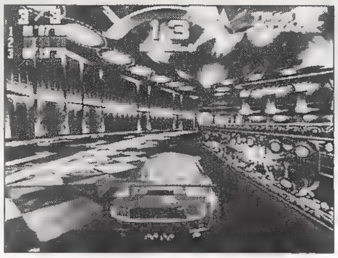


建物に入ると同時に坂が終わり、ジャンプ（スピードにのってきていれば）する!となると外へふくらむ!



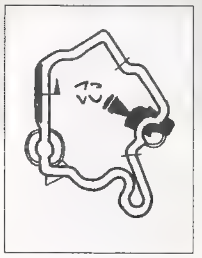
建物に入った直後にジャンプをすることも!要注意!

直進状態でジャンプができればふくらむことはないのだが、ここ、手前に右カーブがあるためふくらみやすい。少しイン寄りにいるといい。



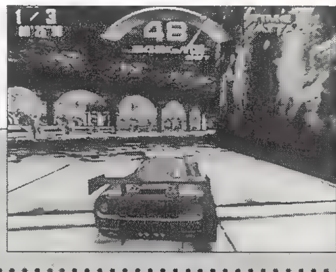
一度下ったところで右カーブ。スピードがあると危険!

建物内で、このコースで最も高いところを走る。でもその部分は短く、すぐ下りへ。十分にスピードにのったところで下りということは…そう、ジャンプをするということ!これもしっかり覚えておこう。とくにこの下りの先は右へカーブしているので、不安定にするわけにはいかない。



その下りのジャンプが自分のものにできるまでは、その手前で少し減速し、ジャンプを最小限に抑え、着地してしっかり右へ曲がれるようにしたい。この右カーブを曲がると建物の外へ出ていく。

ここから先、減速が必要。



建物から外周コースへ。このとき、一瞬右へ曲がる!

緩い右カーブ後、もう一度右カーブがあるのだが、これは、円形の庭の外周コースに出るためのカーブ。外周コースは左カーブになっているので、すぐ左へ切り返すことになる。この部分、かなり減速をしておかないと事故る!



外周コースは左カーブ。この前半で減速できていないと大変!

円形の庭の外周を回るわけだが、この左カーブ、けっこうきつい。前半でスピードをしっかり殺しておかないと、出口で滑り出して外へ出ていけなくなるので気をつけたい。



左カーブを終えると外へ。右、左と曲がりつつ坂を上っていき、その先にチェックポイントがある。どんどん加速させたいところだ。



しっかり左寄りから外周コースから外へ。グリップできてる?

しっかりグリップ走行をさせながら坂を上る。外周コースからできるだけ直線的に抜け出し、緩い左カーブへ入る。インをガンガン突いていってもいいが、加速させるには、アウト=イン=アウトが重要。



坂を上りつつ左カーブへ。アウト=イン=アウトで走るぞ!

少しずつアウトへふくらみながらチェックポイントを通過していく。

終盤 ゴールポイントまで



チェックポイントをすぎると、緩く左へ曲がるカーブも終わり、坂も終わる。するとストレートへ出る。

このストレートに出たら、コースの左側を走るようにする。すると…左に黄色の看板でカーブがあることを知る。



左寄りを走り、きつい右カーブの準備に入る。OK?

その看板（というよりは道路標識ってやつですね）を見てもわかるようにUターンするカーブがそこにあるのだ。

その曲がり具合は、1ページ目にある大きいコースアップで確認してもらえるといいだろう。

コース幅が広く一見走りやすそうに見えるが、その広さも、オーバースピードにより、コースの外側しか使わない状況が最初は多くなるだろう。

いかに減速を実行できるか。



かなり減速をしないとインキープが難しい。勇気が必要！

手前にストレートがあるため、ついついアクセルが離せず奥まで突っ込んでしまう。ここは勇気をもってかなり手前から減速ができるようにしたい。落としすぎるぐらいでもOK。それにより、インがこんなに広いのかということもわかるし、インの壁際のカーブの具合もわかるし。当然将来はこのインでドリフト走行をするのだから…。

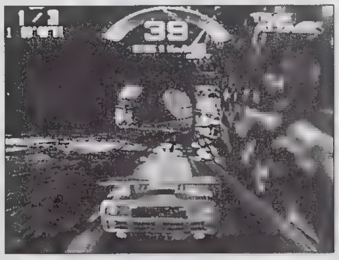


右カーブが終わると左カーブへ。これまたきつい！超暗記必要！

その右カーブが終わるとすぐ左へのカーブが始まる。この左カーブもまたきつい。ついアクセルを踏み込むと…。



ここの大きくきつい右カーブと、その次のきつい左カーブは、必ずセットで覚えるようにしたい。左カーブの入り口が右カーブの出口だからね。



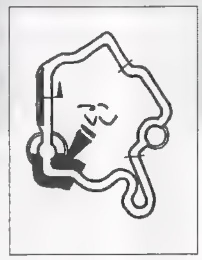
トンネル入り口手前では、絶対にグリップ走行させておくこと！

コース幅が広いため、ある程度ふくらんでも大丈夫なところではあるが、その先がトンネルなんですよね！



トンネル内は緩い右カーブになっている。当然そのインへ！

トンネルの入り口は狭い。その前にラインが合わせられるかがポイント。それにこのトンネルに入った直後、下りになる！スピードがあると…ジャンプしちゃうのです。



トンネルの進入前に、しっかりグリップさせ、左寄りから、インへ入っていく感じでトンネルの下りへ。トンネルに入ると緩く右へ曲がっている。当然このインへ入るようにする。



闘技場前の広場へ。その前に狭いところをクリアする！

下りきったところでトンネルから出る。すると右カーブも終わり、街中へ。

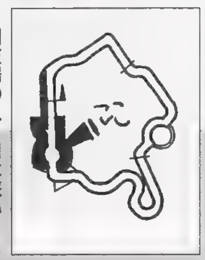
建物の角に触れるようにして左へ曲がる（ほんのちょっと目前に巨大な遺跡が！（ジャッキーがデモでぶっ壊しちゃう建築物！）



あまり左へ行くと戻れなくなるので注意！逆ハンはかなり危険。

この建物、闘技場である。まあそれは置いといて、ここからその闘技場への入り方がかなり問題となる。

入り口が狭いため、かなり左側から入らないといけない。でもスピード出ているとスリップしてさらに外へ。ここは、グリップさせつつ思いきり減速をしたい！



闘技場の入り口は狭い！これにまず注意すること。将来はここをドリフト走行をしながら入ることになるのだが、まだやり始めの方は、しっかりグリップ走行でその狭さを確認しながら進入してほしい。

そして中へ入っていく。





あとは真っすぐ走るだけ。次のラップでさらに上達したい。

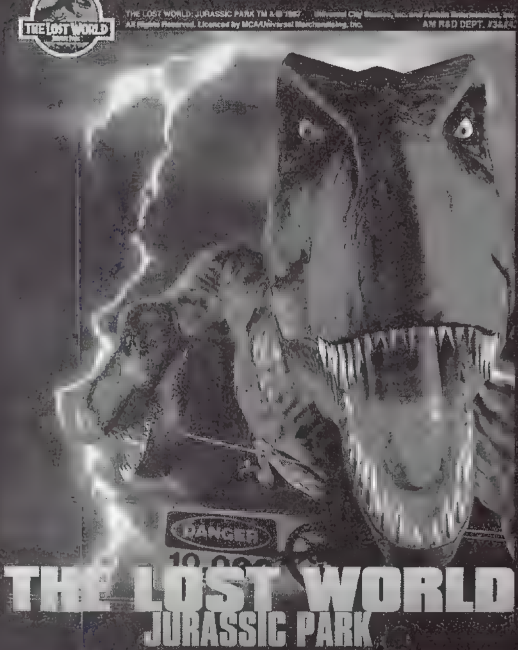
その闘技場の中では、真っすぐ走ること！そして出口へ（ダートに入らないこと！）。

そのまま真っすぐ走れば、ゴールが見えてくる。左手にピットレーンへの入り口が見えると坂を上り始める。これで1周です。いかがでしたか。けっこう坂に悩まされるかもしれませんね。

まずは安全運転で！ドリフトは…控えめに！

軽い感じコースを見てみましたがいかがでしょうか。「中級」コースよりも高度なドリフト走行が必要な感じがしませんでしたか。いや～やりがいが出ます！それでは…。





FOR THE ARCADES

こいつら何点だ？
THE LOST WORLD JURASSIC PARK

ストーリーをおさらいしつつ
出現してくる恐竜たちの点数
を見ていこう！

担当：ずるずる

さて今回はゲームをスタートしてエンディングを迎えるまでに出現する恐竜たちをチェックしつつその恐竜たちを倒すといったい何ポイントになるのかを見ていこう。

なお、ここで紹介するポイントは基本点。HITの仕方で点数が変化することを忘れないでほしい。

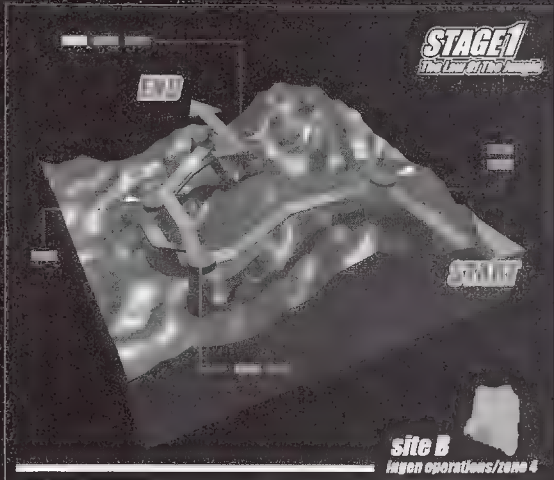
ではステージーから見ていくとしよう。（その変化は前号で紹介）

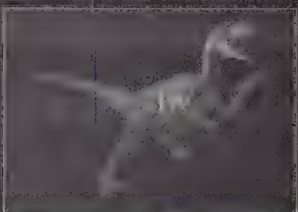
ゲームがスタートすると、このゲーム全般で出現してくるヴェロキラプトルと出会う。

非常に動きが速いので高いポイントを狙うのが難しいが、そのパターンを覚えられればかなり高い確率で稼げるようになる。当然、狙うところは頭である。これで他のヴェロキラプトルを止めることもできる。

出現の仕方は、正面からくることもあるし、側面から突然出現することもあるので、いうまでもないが暗記が必要。

とくに自分の視界が変わるときに注意したい。





100pts. Velociraptor <female>



100pts. Velociraptor <male>

ほとんどが複数で出現するヴェロキラプトルであるが、単体で出現することもある。

1ステージ前半でいうと仲間を助けるようなところで。

イベントとなるので、しっかり狙わないともらえるアイテムを失うこともあるぞ！



100pts. Velociraptor <leader>

恐竜の攻撃というと「カミツキ」が大半だが、1ステージ中盤で出現するディロフォサウルス。こいつは口から毒をはくという飛び道具を使う。

突進してこないと思っているとすぐ攻撃をくらうので注意したい。また集団で出現するので、しっかり頭を狙い、気をそらすようにしたい。

トリケラトプスの救出に失敗をするとヴェロキラプトルの猛攻を受けることになるので気をつけたい。でも稼ぐなら…行くしかないっしょ！



100pts. Dilophosaurus -Spitter-

後半に入り、小さい恐竜の攻撃を受けるシーンへ。攻撃してくるのは最も小さい恐竜の一種の（ニワトリほどの大きさ！）プロコンプソグナトス。小さい上に動きが速いので、狙うのが難しい。集団で出現するので、動きを止めるために頭を狙う。

ボス手前もヴェロキラプトルが相手。最後のところではドラム缶を使うことで一気に片づけることも可能だ！

ボスはT-REX。しっかり狙えば何も問題はなし！



100pts. Compsognathus -Compy-



削り：10pts.サイト：50pts. *Tyrannosaurus rex <male>*



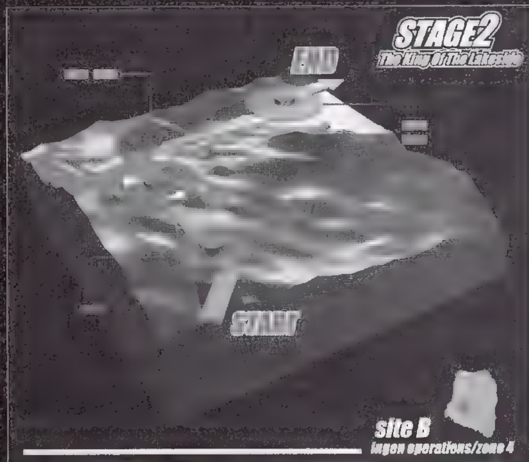
100pts. Velociraptor <male>

ただ気をつけるとすれば、T-REXが物を使って攻撃するときと、照準が多く出るとき。

前者は、速攻で照準を狙い（右から）クリアしてダメージを受けないようにすること。

後者は、ある程度パターンなので、その数種類あるパターンから反応して素早くその照準を狙っていく。

10点HITでもライフを減らせるが稼ぐなら照準が出るのを待ったほうがいいだろう。



ステージ2の前半は、マメンチサウルスとの闘い？だ。大きいためか動きが遅いが、逆にプレッシャーは大きい。

その極めつけはやはり「ウンコ」だろう。

「ウンコ」で失敗をすると、かなり厳しいヴェロキラプトルの猛攻を受けることになる。

稼ぎたいけど、また射撃に自信がない人は、ここを失敗しないようにしたい。



削り：10pts.サイト：50pts. *Mamenchisaurus*

草原を走る中でのシーンでのヴェロキラプトルの攻撃を受ける。草越しが難しくする。



100pts. Velociraptor <male>



100pts. Velociraptor <female>

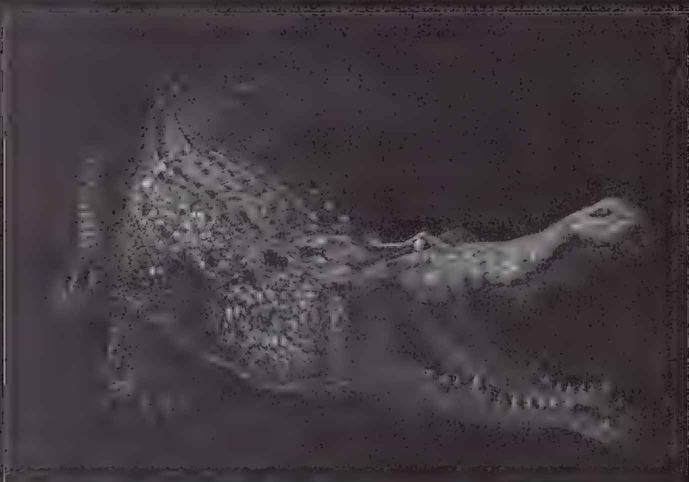
とてもではないが頭を狙える状況ではない（というよりも、とにかく圧倒されないために倒す！）のでひたすら撃ちまくる感じとなる。

とくに気合いを入れて撃つのは、バイクに乗った仲間を助けるとき。草越しでヴェロキラプトルが見えない。押されないように画面左半分ですべてを倒せるようにしたい。

その後、パキケファロサウルスの頭突きを受ける。頭を狙い、連射すること！



100pts. Velociraptor <leader>



削り：10pts.サイト：50pts. *Deinosuchus*

サイトB湖に出ると、ここでもヴェロキラプトルの攻撃を受ける。ここで認識させられるのがヴェロキラプトルの素早さ。感心してしまう。

その攻撃をクリアするとボスのディノスクスへ進む。

体長が15mにもおよぶ現代のワニといったところ。

攻撃の中心は、口を開けてガブッと来ること！そのため照準は口の中に出る。ただたまにシッポで攻撃してくることもあるので気をつけたい。



100pts.



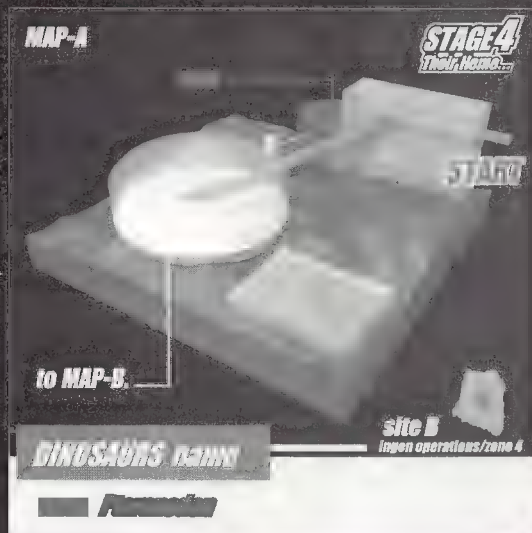
5つあるステージの中で一番展開の少ないのがこのステージだ。その大きな理由はボスが存在しないということ。
ステージ1、2、そして4、5ではステージの最後のところでボスがいて、ステージの締めを担当している。が、このステージ3ではいない。
このステージの展開は、研究所内での戦闘になるのだが、その闘いの内容から、そして5つあるステージの中心にあることを考えてみると全体のストーリーの前半、後半を分けるポイントになるステージとして存在するといっていい。
前半で盛り上がったところでひと休みをして、いざ後半へ！その区切りを作るためにボスが存在しないと思われる。
そんなステージ3、見ていくとしましょう。
このステージも元気よく突進してくるのはヴェロキラプトル。障害物があるので狙いがつけにくいが、そこは君の腕でしっかりクリアしてほしいところ。
気をつける点はリーダーの動き。一発では倒れません！


Velociraptor <male>
100pts.

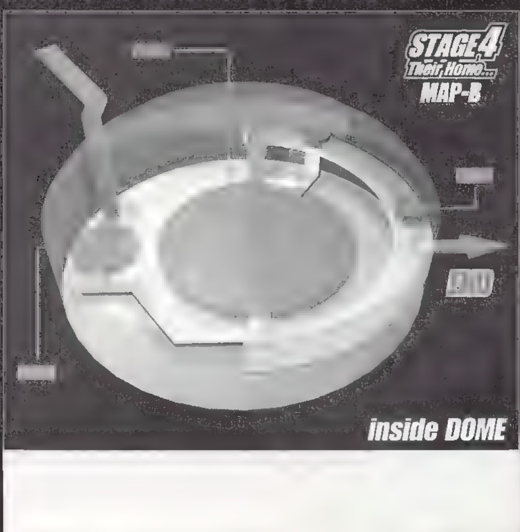

Compsognathus -Compy-
100pts.


Velociraptor <female>
100pts.

建物内での戦闘となるため、かなり近い距離での戦闘になる。そのため、出現してからダメージをくらうまでの時間が少ない。そのことをしっかり覚えておき、すぐ反応するか、完璧に暗記をするしかないとクリアするのはつらいだろう。
後半では、プロコンプソグナトスの大群から仲間を助けるところもある。
最後のところでイベント。失敗して稼ぐのもよしだ！

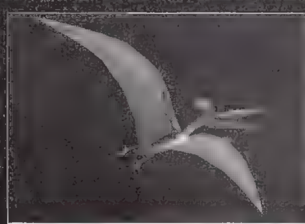


ストーリーも後半へ。
ステージ4の前半は、研究所を出て、次のバトルフィールドとなるドームに入るまでのシーンとなる。
いきなりイベントから始まるわけだが、普通ならしっかり成功してどんどん先へ進のもいい。しかし、ここでわざと失敗してみるのもいいかも。なぜって？それは稼ぐためです！
失敗をすると元気のいいヴェロキラプトルの攻撃を受けることになります。
それをクリアすると綱渡りへ。その途中で戦闘に！
空を飛ぶことができる恐竜プテラノドンが出現する。
滑空してくるため、今までのように走ってくるものよりも動きが速い！そのため狙いすぎるとすぐダメージをくらうので気をつけたい。
ドームに進入できると、そこで出迎えてくるのはもちろんヴェロキラプトルだ。
ここでは、かなり近い位置で出現するため、しっかり頭を狙って動きを止める必要がある。できなければ…。




100pts.

とくに目前に出現するものなどは、100％頭を狙わないとまず無傷でそこを抜け出すことはできないだろう。
そんなに急がなくても覚えておけばかなり有利に進められるのであわてないように！
上からも出現してくる！お忘れなく！


Pteranodon
50pts.


Velociraptor <female>
100pts.

そのほかの得点源　■イベントにおいて　プテラノドンの模型…50pts.　シャッター…50pts.■そのほか　ライフバー…3,000pts.　マガジン（アイテム）…3,000pts.　人を助ける…5,000pts.　イベント成功…（SUCCES）…5,000pts.　（GREAT）…10,000pts.　音の鳴るもの…200pts.



削り:10pts.サイト:50pts. Carnotaurus

そしてボスへ。ステージ4のボスは、なんと身体の色を周りに同化させ



100pts.



100pts.

ることができるカルノタウルスだ。そのため、近くに来るまで発見できない。かそこはゲームですからパターンを覚えてしまえば勝ちです!あとは連射&正確な射撃でOK!

ボスとの戦闘の途中で、出たがりのヴェロキラプトルの攻撃を受ける。エレベーターに乗る直前のところだ!そこでは、目前にいきなり出現するので、コンマ1秒で反応して倒せるようにしないとダメ。2回出現します!



100pts.



さて最終ステージ5へ。

ここのステージの戦闘は、そのほとんどがT-REXとの闘いとなる。

このステージがスタートするとまず仲間の救出から始まる。

プロコンプソグナトスにに襲われているところで1匹ずつしっかり狙って倒していく。当然ながら頭を狙えば大群も動きが止まる。できるかな。

これをクリアし、アイテムを取得したらトレーラーの中へ。

ストーリー的には、ベビーT-REXの手当てをするところなのだが、その親のT-REXにはそれが伝わるはずもない。そこへ両親が出現!

トレーラーを壊しつつ攻撃をしてくる。屋根を壊し、その屋根を投げたり（ナイヘント!速攻で右から照準を狙わないと…ダメージをくらうー）してくる。まずは母親のほうが手（いや口か!）を出してくる!

クルマで逃げつつ母親T-REXを撃つ!しっかり照準が狙えれば楽に倒せるぞ!

母親T-REXが倒れると次はオヤジT-REXが出現。クルマや鉄柱を使って攻撃をしてくる!それらをクリアし、ライフを減らす!一度ライフを回復させるのに頭にくるがくらわなければ大丈夫。

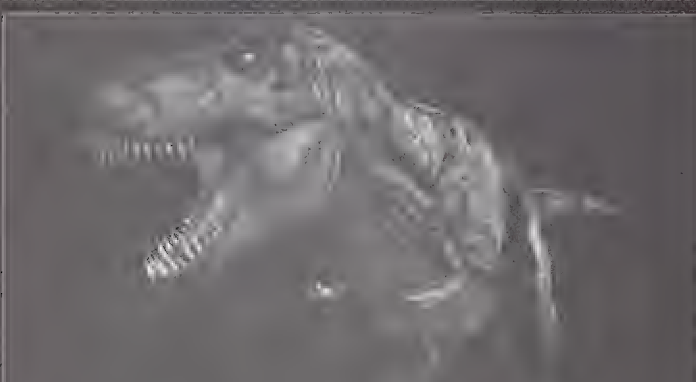
最後の1発を自分で撃って全ストーリーを終了させよう!



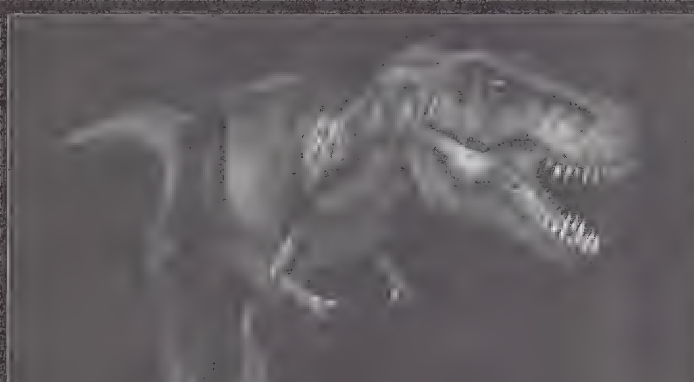
100pts.



100pts.



削り:10pts.サイト:50pts. Tyrannosaurus rex <male>



削り:10pts.サイト:50pts. Tyrannosaurus rex <female>

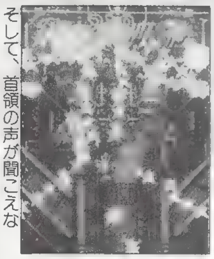
まさに最後にして究極の敵！
蜂そして…火蜂
大攻略

さて、今回はいよいよ真のラスボスである蜂（最終鬼畜兵器）と火蜂の攻略をするのだが、以前紹介したように、こいつらの攻撃パターンはかなりきつい。はっきりいってボムを使わずに避けきるのは、まず無理だろう。
　よって、こいつらに対しては、ちょっとでもヤバイと思ったらすぐにボムを使うようにする。気合で弾避けをするのは、ボムが尽きてからにしよう。

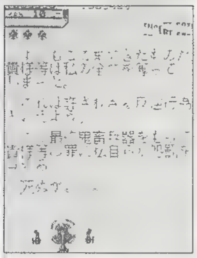
ついに対決のときはきた!!



火蜂戦で重要なのはボムの使い方。うまくボムを使って効率よく火蜂を撃ち込もう！ 担当:KMT



長い戦いの末2-6ボスを倒すと、再び首領が現れ、プレイヤーに死の宣告をする。

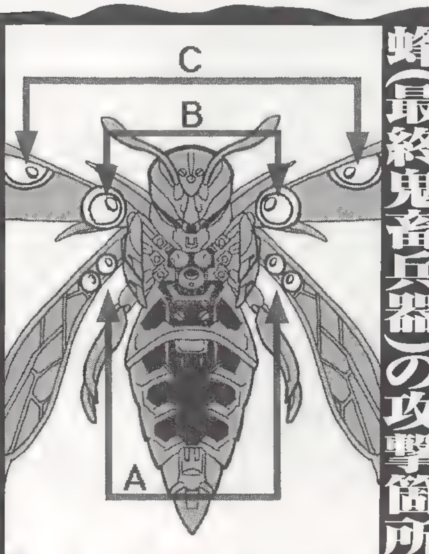


そして、首領の声が聞こえなくなると同時に、目の前には巨大な蜂が…。

レーザーボムは封印しよう

　まず、ボムを使うときなのだが、ボムは必ずスプレッドボムを使うようにする。
　レーザーボムは弾を消せる範囲が狭いうえ、弾を消していられる時間が短いため、使ったところで状況がよくならないことが多い。
　特に、火蜂はボムを使うと、自機の無敵時間が切れるまでバリアを張って、こちらの攻撃をいっさい受けつけなくなるので、レーザーボムを使ってもまったく意味がない。そのうえ、レーザーボム使用時の無敵時間が切れて、火蜂を撃ち込めるようになる頃には、すでに無数の敵弾に囲まれている場合がほとんどなので、へたをすると火蜂に撃ち込む間もなく、もう1発ボムを使わされるハメになってしまう。
　また、蜂に対してレーザーボムを使った場合は、蜂の腕パーツなどに遮られて弱点部にレーザーボムが当たらないため、たいしてダメージを与えることができない。そのため、スプレッドボムを使って、弱点部に重なって撃ち込んだほうが効率がいい。
　蜂および火蜂戦では、レーザーメインで戦うことになるが、とっさの場合でもレーザーを撃つのをやめて、ボムボタンをいつでも押せるようにしておこう。

蜂（最終鬼畜兵器）の攻撃箇所



最終鬼畜兵器 蜂

ボムを使えば楽勝だ!!

　さて、まずは蜂（最終鬼畜兵器）と戦うことになるのだが、こいつは火蜂と違い、ボムを使って強引に倒すことができるので、そんなに苦戦はしないはずだ。きつい攻撃には迷わずボムを使い、さっさと倒してしまおう。

蜂の攻撃パターンについて

　蜂の基本的な攻撃パターンの流れは、
①水晶（小）と水晶（中）からのバラまき弾（攻撃パターン①）
←
②水晶（大）からのバラまき弾（攻撃パターン②）
←
③弱点部から青弾バラまき＋ビット放出(攻撃パターン③)
←
④ランダムで毒針攻撃（攻撃パターン④）
←
①に戻る
となっている。
　攻撃パターン①で水晶(小)と水晶（中）が破壊されていると、弱点部が青弾を撃ってくるようになり（破壊した水晶の数によって弾数が増える）、水晶（小）と水晶（中）をすべて破壊すると、この攻撃パターンはキャンセルされる。
　攻撃パターン②で水晶(大)のうちどちらかが破壊されていると、残っている水晶(大)



ここであったが蜂（はち）年目

蜂の主な攻撃パターン

からの弾数が増え、両方とも破壊されていると写真Aの攻撃がくるようになる。

攻撃パターン③（写真B）で放出されるビットは、自機を狙って赤い針弾を撃ってくる。弱点部からの青弾バラまきとの複合攻撃になるため、避けるのが非常にきつい。しかし、今回紹介するパターンでやれば、この攻撃がくる前に蜂を倒すことができるので、特に問題にはならないはずだ。

攻撃パターン④（写真C）の毒針攻撃は、攻撃パターン③のあとにランダムで割り込んでくるので、場合によってはこないこともある。ただし、3回連続でキャンセルされると、次のターンのときには必ず割り込んでくる。もっともこの攻撃パターンも、攻撃パターン③と同様まず見ることはないのだが…。

なお、各水晶は、破壊すると本体に僅かながらダメージを与えることができ、画面内の敵弾を一瞬だけ消すことができる。また、水晶（大）を破壊すると、破壊した側にある水晶（小）と水晶（中）も破壊することができる。

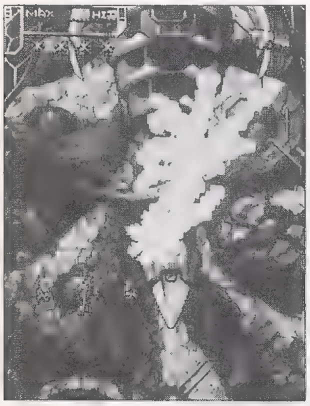
現実的な問題として水晶（大）と水晶（中）は破壊するのが難しいが、水晶（小）は弱点部と一緒にオーラ撃ちでダメージを与えることができるので、弾を消す手段としてうまく利用しよう。



写真A。この攻撃パターンを見るには、水晶（大）を2つとも破壊すればいい。



写真B。万が一ここまで長引いてしまった場合はボムを使うこと。



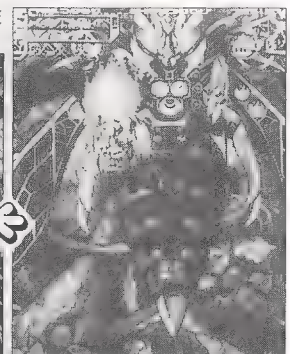
写真C。この攻撃パターンもまず見ることはないだろう。

蜂の倒し方

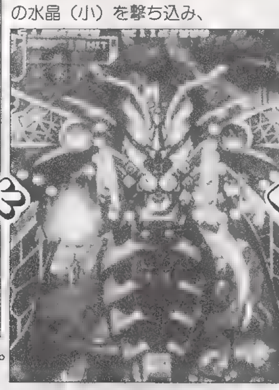
首領の「死ぬがよい」のセリフのあとに蜂が出現したら、自機を蜂の弱点部に接近させ、弱点、左側の腕パーツ、左側の水晶（小）をオーラ撃ちしよう。蜂は、基本的に弱点部以外は当たり判定がないので、重なっても大丈夫だぞ（※注）。

しばらくすると、赤いマーカーが蜂の各パーツをロックするのだが、これは蜂の攻撃が始まる合図なので、この赤いマーカーが蜂の各パーツをロックしたら、自機を後退させて蜂の弱点部を撃ち込もう。

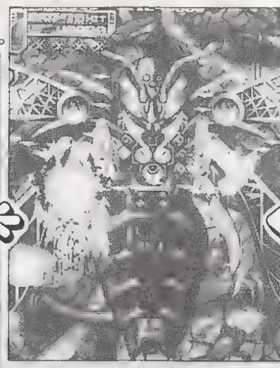
蜂の攻撃（攻撃パターン①）が始まったら、左側の水晶（小）を破壊して敵弾を消すのだが、ショット強化機体の場合、このときまでに水晶（小）をしっかりと撃ち込んでおかないと破壊できないので注意しよう。逆に、レーザー強化機体の場合は、水晶（小）を撃ち込みすぎていると、蜂の攻撃がくる前に破壊してしまうの



蜂が出現したら、すぐに弱点部に近づいて各パーツをオーラ撃ちしよう。



蜂の攻撃が始まったら、後退して左の水晶（小）を撃ち込み、



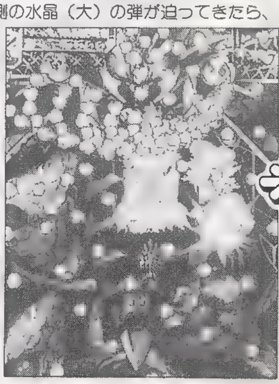
水晶（小）を破壊して敵弾を消そう。



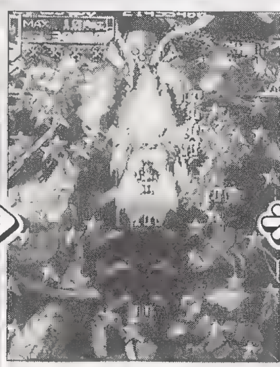
弾を避けるときは、水晶（小）からの弾を少し前に出て避けていくといい。



攻撃パターン①が終わったら、すぐに弱点部に近づいて各パーツをオーラ撃ちし、



攻撃が始まったら自機を後退させ、右側の水晶（大）の弾が迫ってきたら、



ボムを使って弱点部を撃ち込みにいく。このとき、右側の水晶（小）を破壊しない程度に撃ち込んでおこう。



ボムの効果時間が切れる前に弱点部から離れ、もう一度右側の水晶（大）からの弾が迫ってきたら、



右側の水晶（小）を破壊して敵弾を消そう。あとは、右側の水晶からの弾が迫ってくるたびにボムを使って、弱点部を撃ち込みにいけばいい。

※ただし、マーカーロックされた後は、水晶（小・中・大すべて）に当たり判定が存在する

で、うまくダメージ調整をしておこう。

左側の水晶（小）を破壊したあとは、しばらく弾避けをしつつ弱点部に撃ち込むことになるのだが、弾を避けるときは、弾が自機に迫ってくるのを待ってから避けるのではなく、ある程度弾が近くまできたら、自分から弾を避けにいくようにする。

特に、水晶（小）の撃ってくる弾は早めに避けていかないと、水晶（中）の撃ってくる弾と同時に避けるハメになってしまうので注意しよう。

また、ショットを撃つと処理落ちがかかって弾のスピードが若干遅くなるので、このことをうまく利用して、弾を避けるときだけショットを撃つようにすれば、かなり弾避けがしやすくなるはずだ。

なお、蜂が画面下のほうにいると、弾の間隔が狭く、非常に弾避けがきつくなる。このような状況になってしまった場合は、無理に弾を避けようとせず、ボムを使ったほうがいい。

ボムを使ったときは、すぐに弱点部に重なりにいって撃ち込み、ボムの効果時間が切れそうになったら画面下のほうまで下がって、弾を避ける態勢を整えておこう。

攻撃パターン①が終わったら、すぐに弱点部に近づき、弱点部、右側の腕パーツ、右側の水晶（小）をオーラ撃ちする。しばらくすると赤いマーカーが水晶（大）をロックし、水晶（大）が弾を撃ってくる（攻撃パターン②）ので、攻撃が始まったら後退しながら弱点部を撃ち込もう。

この攻撃パターン②では、右側の水晶（大）が撃ってくる弾がかなりきついので、右側の水晶（大）の弾が自機に迫ってきたらボムを使って弱点部を撃ち込むようにする。

左側の水晶（大）が撃ってくる弾は、右側に比べると弾の密度が濃くないので、問題なく避けられるはずだ。

1発目のボムを使ったとき（この攻撃パターンになってから）は、弱点部だけでなく、右側の水晶（小）を破壊しない程度に撃ち込んでおき、再び自機に右側の水晶（大）の弾が迫ってきたときに右側の水晶（小）を破壊して弾を消せば、ボムを使わなくても右側の水晶（大）の弾をやり過ごすことができる。

右側の水晶（小）を破壊したあとは、右側の水晶（大）からの弾が自機に迫ってくるたびにボムを使って弱点部を撃ち込んでいけば、レーザー強化機体ならボム2～3発、ショット強化機体ならボム3～4発で蜂を倒すことができるはずだ。

なお、レーザー強化機体の場合は、攻撃パターン①のときから「弾が迫ってきたらボムを使って弱点部を撃ち込む」ということを繰り返していれば、まったく弾を避けることなくボム3発で蜂を倒すことができるので、安全にいくならこの方法で倒したほうがいいだろう。

ちなみに、ショット強化機体でこの方法をやろうとすると、ボムを5発使わされるので、はっきりいってオススメはできない。

ここからが本当の勝負だ!! 火蜂

火蜂は、以前紹介したように、こちらがボムを使うとバリアを張ってこちらの攻撃をいっさい受け付けなくなるので、ボムを使って強引に倒すことができない。しかし、うまくボムを使っていけば、効率よく火蜂に撃ち込むことができる。ボムは計画的に使っていくようにしよう。

火蜂の攻撃の合間を狙え！

火蜂の攻撃で一番怖いのは各攻撃パターンの終わり際で、この攻撃パターンの終わり際というのは、画面内の敵弾の数が減る関係で、処理落ちがかからなくなってしまう。そのため、敵弾のスピードが急に速くなるので、非常に避けにくい。

「ぎりぎりまでねばってからボムを使う」という方針でプレイしていると、たいていの場合、この攻撃パターンの終わり際にボムを使わされるハメになると思うのだが、ここでボムを使ってしまうと、ものすごく損をしてしまう。

なぜ損をするのかというと、火蜂は各攻撃パターンが終わったあと、次の攻撃がくるまでしばらく間があり、この攻撃パターンの合間というのは、安全に撃ち込むことができるチャンスなのだ。しかし、攻撃パターンの終わり際にボムを使ってしまうと、火蜂にバリアを張られて、せっかくのチャンスに撃ち込めなくなってしまう。

そのため、ボムを使うときは、各攻撃パターンが終わるちょっと前にあらかじめ使っておき、各攻撃パターンが終わると同時にボムの効果時間が切れるようにするのが賢明だ。

このようにすれば、各攻撃パターンの終わり際のきつい攻撃をボムでやり過ごすことができ、なおかつ火蜂の攻撃がやむと同時に火蜂を撃ち込むことができるので、かなり効率良くダメージを与えることができるのだ。

しかし、ボムを使うまでは、ある程度火蜂の攻撃を自力で避けなくてはならないし、ボムを使うタイミングも覚えなくてはならない。結局は何度も練習することが重要だぞ。



ある程度弾を避けたら、



攻撃が終わるのを見計らってボムを使っておけば、



火蜂の攻撃が終わると同時にボムの効果時間が切れるので、すぐに火蜂に撃ち込むことができる。

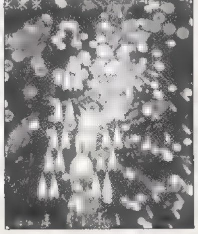
攻撃パターン① 赤弾＋青弾＋青い針弾のバラまき

この攻撃パターンでは、火蜂に撃ち込むことは考えず、避けることに専念する。避けるときは、自機のまわりだけを見るのではなく、自機よりちょっと前のほうにも注目し、弾の動きを読んで、できるだけ弾の少ない場所を避けていくようにする。

ある程度火蜂の攻撃を避けたら、ボムを使ってこの攻撃パターンをやり過ごし、ボムの効果時間が切れたら火蜂を撃ち込みにいこう。

なお、この攻撃パターンをボムを使うまで避ける自信のない人は、変なタイミングでボムを使わされるとまずいことになるので、ボムを2発使ってしまったほうがいいだろう。

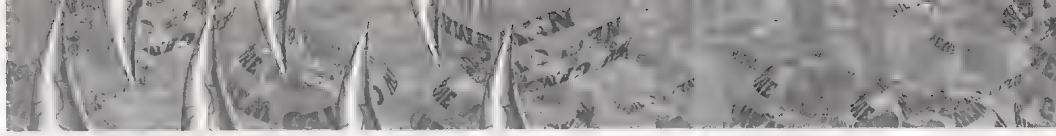
ボムを2発使う場合は、攻撃が始まって弾をちょっと避けてからボムを使い、ボムの効果時間が切れたあとに、もう一度弾をちょっと避けてからボムを使えば、この攻撃パターンが終わると同時にボムの効果時間が切れるぞ。



なるべく弾の少ないところを探して避けていこう。

攻撃パターン② 炸裂弾バラまき

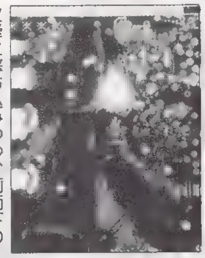
炸裂弾は必ず画面の端で炸裂するので、この攻撃パター



ンが始まっても、しばらくの間は火蜂の正面に張り付いて撃ち込むことができる（ただし、体当たりには注意すること）。

火蜂に撃ち込んでいるときは、画面の右下、もしくは左下に注目し、炸裂した弾がどのように飛んできているかを確認し、どのように動き、どの弾の間を避けるか、見当をつけておこう。

で、画面内に炸裂した弾が増えてきたら、見当をつけておいた方向に動いて炸裂した弾を避け、あとはできるだけ弾の少ない場所を探して弾を避けていくようにしよう。ある程度弾を避けたら、ボムを使ってこの攻撃パターンをやり過ごそう。



火蜂に撃ち込みつつ、画面下のほうに注目して、避けるルートを確認しておき、



画面内の炸裂弾が増えてきたら、画面下のほうに自機を動かして弾を避ける。

攻撃パターン③ 赤弾バラまき＋針弾

この攻撃パターンでは、常に真下に撃ってくる針弾の間に入るようにし、赤弾を避ける。

この攻撃パターンは、はっきりいってボム1発で十分にしのげるので、無駄にボムを使わないようにしよう。



この弾は、常に針弾の間に入るようにしていれば、ボムを使うまでは十分耐えられる。

攻撃パターン④ 紫色の弾バラまき＋蜂ザコ

紫色の弾のバラまきは、基本的に弾に沿って避けるようにすればいいのだが、そのうち画面端に追いつめられてしまうので、弾のすき間が広いところを見つけて避けていくようにする。

蜂ザコは、撃つと撃ち返し弾を撃ってくるが、撃ちもらすと画面外からも弾を撃ってくるので、できるだけ早めに撃つことを心がけよう。

この攻撃パターンに関しては、結構火蜂に撃ち込むことができるうえ、攻撃パターンの終わり際がきついということもないので、ボムを計画的に使わなくても大丈夫だと思われる。



蜂ザコはなるべく早めに倒していこう。

攻撃パターン⑤ ピンク色の弾バラまき（発狂パターン）

火蜂の耐久力が残り5分の2になると、その時点で火蜂の各攻撃パターンはキャンセルされ、この攻撃パターン⑤に移行する。効率よく撃ち込んでいれば、だいたい3ループ目あたりでこの発狂モードになるだろう。

この攻撃パターンにはいった直後は、火蜂が画面中央で動きを止め、しばらくの間攻撃してこないので、近づいてオーラ撃ちをしてダメージを稼いでおこう。ただし、いつまでも張り付いていると、いきなり弾を撃たれてやられてしまうので、くれぐれもあまり欲張らないように。

この発狂モードにはいったあとは、火蜂を倒すまでこの攻撃が絶え間なく続くので、ボムは完全に緊急回避用となる。それでもないよりは全然マシなので、やばめな弾幕が迫ってきたら迷わず使うようにしたい。

ちなみに、この発狂モードの弾を避けるときは、自機の周りだけでなく自機のちょっと前のほうにも注目し、どのように弾が飛んできているかをしっかり把握しておくことが重要だ。自機に迫ってきた弾を避けつつも、次に迫ってくる弾をどのへんで避けるかを決めておかないと、対応しきれなくなってくるぞ。

ただし、自機の周りの弾の密度が濃いときは、避けるのに専念したほうがいいだろう。

火蜂を倒すのは、はっきりいってかなり大変なことだとは思うが、火蜂までたどり着けた自分の実力を信じて、最後の最後まであきらめずに頑張ってほしい。

そしてその手で、真のエンディングを見てほしい！



状況を見失ってしまった場合は迷わずボムを使い、仕切り直しを図ったほうがいいぞ。

緊急告知！

攻略は今回で終了だが、祝！ビデオ発売記念、ということで、再び開発者インタビューを敢行。怒首領蜂ファンよ、心して待て！

TOP SKATERS EXPLOSION 1997

presents
TOP SKATERS EXPLOSION
Boardercross Carnival
1997

クールコングが皆の熱狂を呼び覚ます







―1997年8月[illegible]二回目となった、ゲーム[illegible]開催されたのは[illegible]ス「トップスケーター」ランキング[illegible]の大会[illegible]催されたのだ。

全国で開催されたこの大会[illegible]ゲーム業界から[illegible]客が訪れて[illegible]各地で[illegible]いが行われた。それは、[illegible]のスコアランキング[illegible]うそれは[illegible]。

全国11日[illegible]で[illegible]大会が開かれ、[illegible]東北、関東、[illegible]中部、[illegible]、中国、四国、九州第一、九州第二の11か所で行われたエリア予選を勝ち抜いたトップスケーターたち。

その[illegible]

集[illegible]い人々

[illegible]

そんな[illegible]

[illegible]

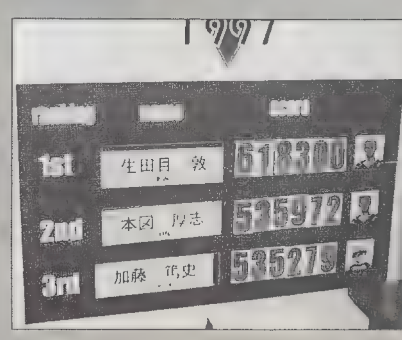
そう、それは[illegible]

[illegible]

この大会の[illegible]







SEGA SKATEBOARDING

SKATE SESSION

Levi's® silver SKATE SESSION 1st annual Boardercross Carnival 1997

ホントにカッコイイってこんな感じ



い。リーバイスから提供を受けた多数の賞品が表彰台に上がっている。

そしてセッションが始まった

最初はフリープレイからだった。日頃のプレイが体を慣らしているとはいえ、なにしろ操作の中心は足、体に刻んだリズムを思い出すのに皆、練習に勤しんでいる。

このゲームの最大のポイントは、トリックでSを出すことでもタイムをできる限り残すことでもない、というと語弊がありそうだが、決して間違いではないと思う。本質はクールコンボをどれだけつなげられるかにある。クールコンボを決めた回数分、点数が上がっていくシステムと、それが大会でのハイスコアが勝利の条件となっている以上、勝負はいかにミスなく確実に普段のプレイを再現できるかという点にかかっていた。

観戦していた中で一番クールコンボがつながったプレイは11クールコンボ。コンボが繋がるたびに、観衆が歓声を挙げる。ホントにカッコイイってたぶんこんな感じ。

大会は終わる

総勢33名のプレイが終わり優勝者が決まった。一発勝負のスコアアタックだけに満足できるスコアを残せなかった人も多いと思うが、それも勝負のきびしさ。

優勝者は生田目敦君に決まった。優勝スコアは61万8300点というレベルの高いもの、現時点での本国一の「ハイスコア」でのハイスコアが72万9701点ということを考えると、レベルの高さがうかがえるだろう。

そこで、優勝者は最後に次のコメントを残した…、

「今回はもっとスコアイケンがいる」

と。

■最終結果報告

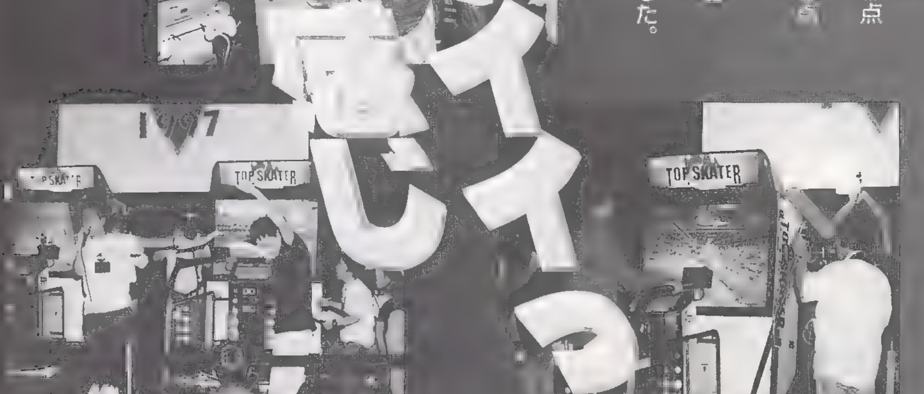
優勝　生田目敦君
…61万8300点

準優勝　森岡　正志君
…53万5972点

3位　加藤篤史君
53万6279点

全国総参加者数
約2000名

そして大会は幕を閉じた。





マニアにうれしい初心者にやさしい

VIDEO GAME P.C.B. SHOP Try トライ

ARCADE PCB SHOP

おすすめ中古基板リスト

●ときめきメモリアル対戦パズル玉	¥28,000
●X-MEN（ソフト）	¥6,000
●サイバーボッツ（ソフト）	¥12,000
●パワードギア（ソフト）	¥15,000
●マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	¥18,000
●子育てクイズマイエンジェル	¥4,000
●バーチャファイター2.1（H付）	¥58,000

その他、欲しい基板があったらTELください。

新作ゲーム予約受付中！

- ■ストリートファイターⅢ 2ndインパクト
- ■侍魂～SAMURAI SPIRITS～
- ■私立ジャスティス学園
- ■エアガイツ
- ■バトライダー

その他新作も予約O.K.!!

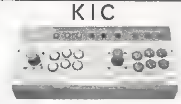
わからないことがあったらTELしてね！

㈱トライ

〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ3ビル2F
TEL／03-5295-0667 FAX／03-5295-1958
営業時間：10時～20時（日祭・祝日は18時30分まで）

ートライホームページ開設！ー
http://www.try-inc.co.jp/

コントロールBOXもあります

シグマ電子	KIC	ハッピー商会
		
AV-5000 ¥28,000	パナカスタムロング ¥34,000	VEGA Jr. ¥29,800
シグマ電子	KIC	ハッピー商会
		
Σ-8000TB ¥15,800	パナツインロング ¥38,000	VEGA Jr.DX ¥36,800 個別連射可能！

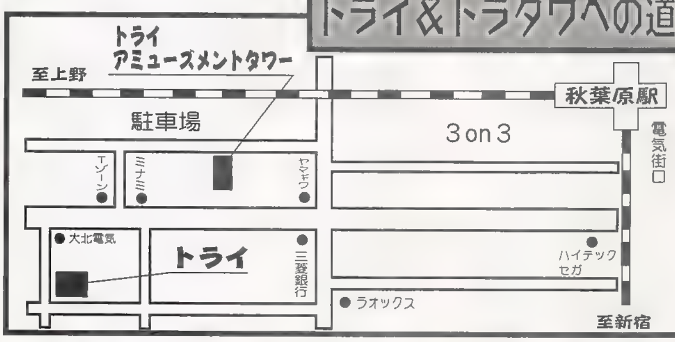
コントロールBOXとゲーム基板を一緒にお買いあげの方には値引きあり

秋葉原にきたらチェックしよう！

トライアミューズメントタワー

8階建てビルの5・6・7階が全てレトロゲームフロアという，レゲーマニア必見のアミューズメントスポットである。

トライ&トラタワへの道



プライズもますます充実！

●入荷予定プライズリスト

センチメンタルグラフティー・ときメモなど，じゃんじゃん入荷！

ときめきメモリアル
- ★パブミラー
- ★ランチアソート
- ★バックアソート

機動戦艦ナデシコ
- ★キーチェーンフィギュア

サクラ大戦
- ★メタルフィギュア

7Fリクエストゲームフロアの一部を紹介！（10月31日まで！）

ダライアスII	ギャラクティックウォリアーズ
R・TYPE MEGARO PACK	グラディウス
プラスアルファ	シルクワーム
アンダーカバーコップス	ホッパーロボ
ファイナルファイト	ラスタンサーガ
パドルマニア	ヘビーユニット
ぶたさん	ハンバーガ
テラフォース	ダークエッジ（対戦台！）

SECRET FILE

カプコン シークレットファイル 取扱店

ポケットファイター
バトルサーキット
クイズなないろDREAMS

トライアミューズメントタワー

Try AMUSEMENT TOWER

〒101 東京都千代田区外神田4-3-10
TEL/FAX 03-5295-2345
営業時間 AM10:00~PM10:00

お客さん、いいネタありまっせ

SNK営業（すし屋店員・梅本さん談）!!

ROUND TRIP RV

ありました隠しモード！その公開を今回するのですが…何ーっ！ク、クルマがすしになる!?

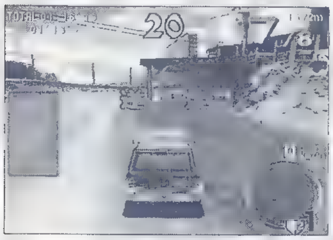
担当：するする

さらに面白くなる！隠しモード公開

RV車を使ってレースを展開するわけだが、今までのレースゲームとはかなり違った感じを受けるはず。

どのあたりかというと、目に入ってくる映像でもわかる通り、速さよりも走破性を重要視した車体、スポーツカーではない味たっぷりのハンドリングや、その車重、エンジン特性からくる加速感といったところではないでしょうか。

「レースの爽快感が…」という人もいるでしょうが、ドライブゲームですから何を使っても速く走れなきゃね！



これまでのレースものとひと味違った印象。

そんな楽しみ方もしながら今回公開する隠しモードをお試しになるともっと面白くなること間違いなし！

視点が増えたり、コースが倍(?)になったり…。その中でも目玉はクルマが「すし」になること！なんで?

隠しモード その1

「エキストラ・ビュー」

新たに2つの視点が加わって…

まず1つ目が視点が増えるというもの。通常はドライバーの視点と、自車のすぐ後方からのものの2つであったが、これにより計4つになるのだ。



この画面のときにコマンド入力をする。

その増える2つの視点が、下にある写真だ。

1つは、もう少し後方になり、やや上から見たもの、そして、もう1つがなんとほとんど自車の真上というもの！

ではこの2つの視点、どういうコマンド入力で可能になるのかを書いてみよう。

トランスミッション選択時にブレーキペダルを踏みながら視点切り替えボタンをA・B・B・Aの順に押し、スタートボタンを押せばOK。成功したときその直後に歓声が聞こえるはずです。

レースがスタートしたら変更が可能になります！

視点D!?





視点C!?

新しい視点にするには、まず視点切り替えボタンでBにしておき、さらにBを押すことで切り替えることができる。2回押せば真上に近いものに。

Aをそこで押せば1つずつ視点が戻っていく。この効果はゲーム終了まで有効だ！

さて新しい視点の感想だが、少し下がったものに関してはとくに問題はないでしょう。これのほうがいいという人もいるのでは。問題はもう1つ。

真上に近いせいで先が…。これはコースを暗記していないとまーず完走は無理ですね。

隠しモード その2

「ミラーモード」

コースが反転して2倍楽しめる!

次の隠しモードは、コースが逆になる「ミラーモード」。

今までプレイしていたコースがすべて逆になるというもの！逆走とは全然違うぞ！



これもここでコマンド入力をする。

これによりコースが倍の6種になるといっていい。でもすでに目にしている3コースが倍になるだけなので、それほど難しくない点がグッド！

それではそのコマンド入力について書いてみよう。

トランスミッション選択時に、視点切り替えボタン

A、B

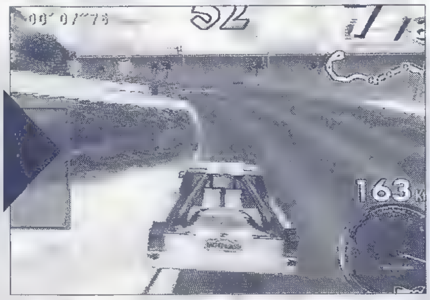
を同時に押しながらアクセルペダルで決定すればOK！

この入力が成功すると通常の決定音ではなく、タイムエクステンド音が鳴る！

スタート前では確認できないが、スタートしてしばらく走れば…あっ逆ーってね！

いかがでしょうか。

単純に今まで覚えていたコースを逆にすればいいわけなので、「おりゃあーっ！」とやってしまえばすーぐ完走となるはずですが…どうでしょう。
意外にこれが難しかったりするんですよね。
頭では「次は左、その次はきつい右…」なんてわかっていても、身体は「流れ」で覚えていたりするので、それがちょっと狂ったりすると…きれいに走れなくなるんです。
まあ、インをギリギリまで攻めようなんて思わなければ大丈夫ですけど…。



反対



難しいクルマに変身!!



隠しモード その3

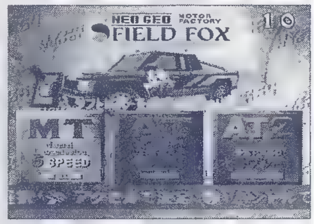
「ブラック・カー」

さらに1台、難度の高いマシンが使える!

次はクルマが変わる（性能面で）という隠しモードです。
これは、「フィールドフォックス」のみにおける変化なのですが、その変化とは、通常と比べて難度の高いコントロールが必要なものになっているということ。



クルマをこれにしてから入力へ。



黒色にし、MTにして入力へ。

それではそのコマンド入力を書いてみよう。
クルマ選択時に「フィールドフォックス」を選び、トランスミッション選択時にシフトレバーでクルマの色を黒色にし「MT」にカーソルを合わせ、そこでシフトレバーを
上・上・下・下・上・下・
上・下・下・上
と入力し、アクセルペダルを踏めばOK。
これでとーんでもなく難しいクルマに変身です！ブラックカーになっているのかな？

隠しモード その4

「すし・カー」

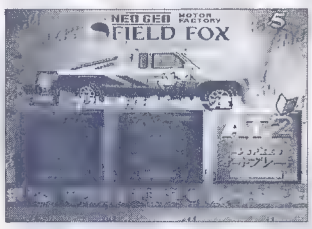
ぬわ〜んとマシンが「すし」になっちゃう!

残る隠しモードはクルマが「すし」になっちゃうものだ。
そのすしネタは…「えび」「とろ」「たまご」「いくら」の4種類！



このクルマにしないと「すし」には…。

さてクルマが「すし」になるとどうなるかと言うと…通常のクルマと同じ性能ー特に変化はないらしいです。



ここでコマンド入力をすると…。

ただしこのモードは「トライアル」もしくは「対戦トライアル」でのみ遊べるもの。「チャレンジ」では不可！

ではそのコマンド入力を書いてみよう。
クルマ選択時で「フィールドフォックス」を選び、そのとき、アクセルペダルを踏みっぱなしにし、トランスミッション選択へ進む。アクセルペダルを踏んだままBGMボタンを
1・3・2・4・3・1・
2・4
と押し、任意のBGMボタンを押せばOK！
どのボタンが何に当たるかは写真を見てね！



1が「えび」



2が「とろ」



3が「たまご」



4が「いくら」

まずは「ストレートステークス」を制覇！

FINAL FURLONG ファイナルハロン

1200mで直線のみのコース！
簡単と思いきやそれはほかの馬も同じ！
しっかり攻略しないと上位ゴールも危ないぞ！

担当：ずるずる



ライン取り重要!!
ストレートステークス
1200m

今回より3つあるレースを1つずつ制覇していこうと思う。その一番最初になるのがこの「ストレートステークス」のレースだ。

長さは1200m。ストレートのみというもの。

真っすぐ走ればいいだけ？　いやいやそこには攻略というものがありますから！

攻略は馬選びから

コインを投入してまず選ぶのはレース。レースはすでに「ストレートステークス」なのでそれを選び、次は馬へ。

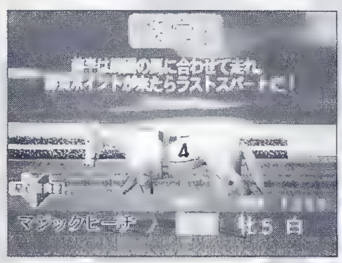
馬は全部で6タイプが存在。その中には「逃げ」「先行」「自在」「差し」「追込」というものがあるのだが、どれを選ぶのがいいか。



レースは「勝つ」ことがまず重要。その点からみていくとレースがしやすい馬を選ぶのがポイント。となると…写真にあるような3頭がいいかと思う。

1頭は、「先行」タイプ。馬群の先頭集団の中にいるので安心してレースができる点がいい。

残る1頭は「自在」タイプ。使いやすさがポイントだね。

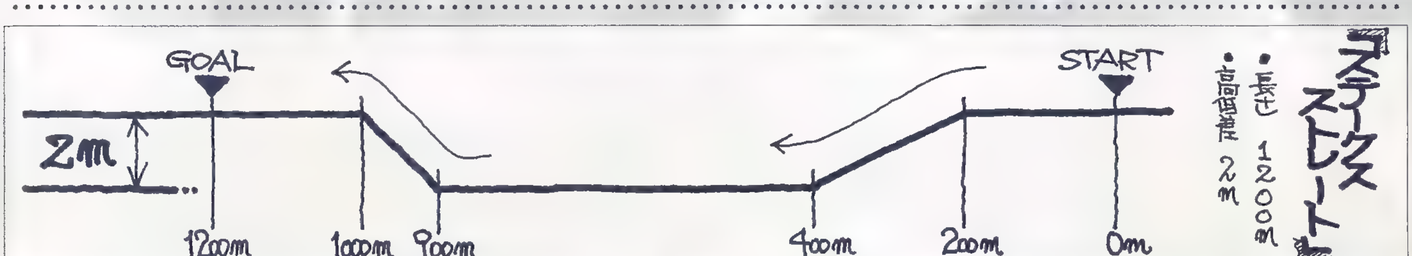




コースの高低差もチェック！

真っすぐ走るだけのレースなのだがそれ以外に気をつけるとすればスタートしてからゴールするまでの高低差かも。

スタートして少し進むとけっこうきつい下りで2m下へ。しばらく走った先で下った2m分を200mかけて駆け上がる！　後半のスタミナがどう影響するかがポイント！

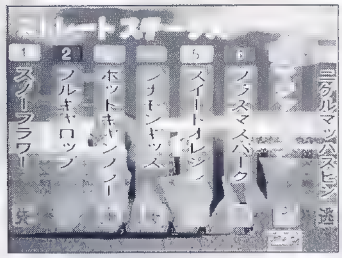


「自在」タイプはポジションが重要！

さてレースへ！

まずは使いやすい「自在」タイプで攻めてみたい。

このタイプは、馬群の中心にいる形でレースの後半を迎えるのがベストの形。まずはその形へ…。



馬群がどれだけの形、長さをしているかというのは、画面左上にある馬群レーダーで把握することができる。

これで自分が今どのあたりにいるのかをチェック。

先頭の馬と最後尾の馬の中央にいるようにしながらペースを作って走らせるように！

この形をキープして、勝負ポイントへ来たら一気に全開ヘームチボタンで加速だー！



後半の展開について少し。

「自在」タイプは、初心者用としての用意がされているが、それを使えるかどうかは騎手次第！このゲームの場合、プレイヤーの力で馬を走らせてゴールさせるわけですから！

なかなかゴールしても1位になれない人は、そのあたりを再度チェックしてほしい。

しっかりペースを作っているかどうか。そしてプレイヤーがしっかり力を出しているかどうかだー！



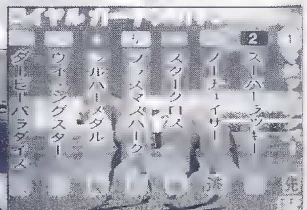
左にある馬群レーダーをみて自分の位置を合わせていく。

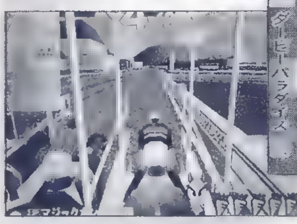
「こんなもんかな？」という力の入れ具合では、ま〜ず1位になれるだけのスパートは得られない！マジに！気合を入れて！壊れるんじゃないかこれ！っていうぐらいまで力を入れないと無理だぞー！

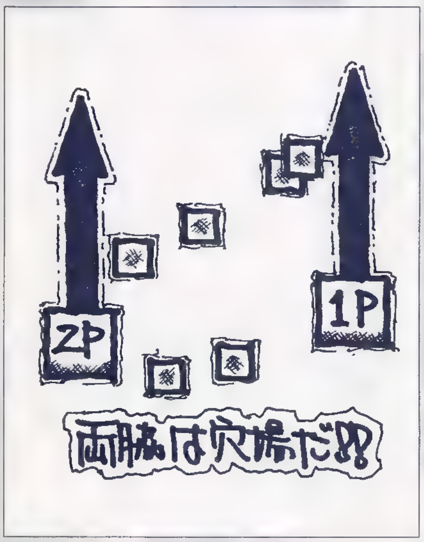
「先行」タイプでアタック！

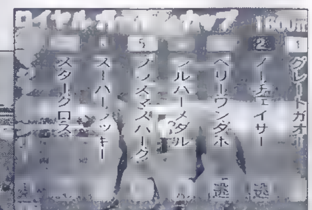
「先行」タイプに入る前に展開の仕方についても触れておきたい。

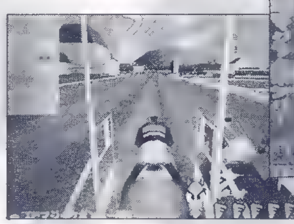
これは「自在」タイプもいっしょになる。終盤、自分がスパートして馬群を抜け出して1位でゴールすることが目標になるのだが、もしその馬群から抜け出せなかったら…。そうなったら1位は狙えるはずもない！











そこで注意してほしいのが自分がどこのポジションからスタートするかだ。

両脇からのスタートであればそのまま真っすぐ走ればまず前方はクリアなまま。しかしそれが両脇でなかったら…。

スタートしたほかの馬が真っすぐ走っていればいいが、レースでそんなことは…。

そのことを覚えておき、勝負ポイントまでに、自分の前方が空いているポジションに動いておくこと！これが勝つために必要な騎手の仕事だ！

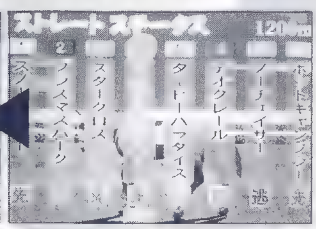
勝負ポイントでスパート！

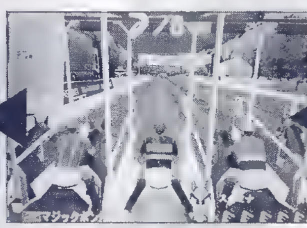
次は「先行」タイプだ。

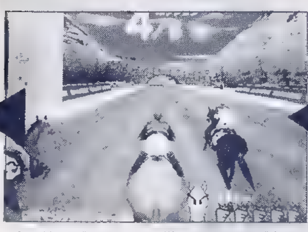
「自在」タイプのところでポジションの作り方のところでだいたい走り方、騎手の仕事を書いたので、ここでは「先行」タイプを使って走ったときの流れを追っていこう。

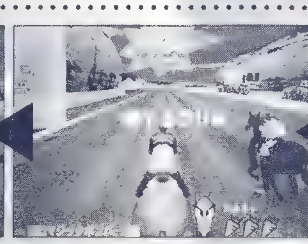
レースがスタートしたらまずはポジション作り。「先行」タイプだからトップを走る馬の少し後ろにいるようにして勝負ポイントまで走る。

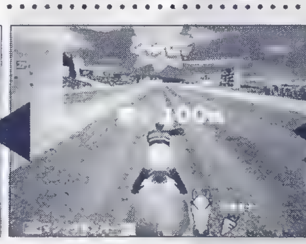
勝負ポイントが来たら…そりゃあもうこれ以上ない！というぐらい激しくライディング部分を動かし、ムチを使ってスパート！余裕で1位ゴールへ…。大丈夫かな。

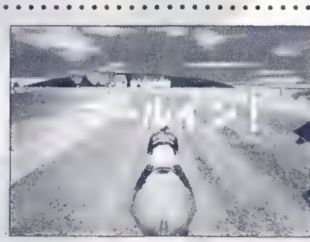

さてスタートはどの位置からかな？


さあスタート！まずは位置決めから！


ペースを保ってトップの後をキープ！


勝負！勝負！勝負！いっけしっ！


トップの馬が視界から消えた！


うっしゃあゴール！どーだ！





写真のビーンはソニックファイターズのものです。

全部見せます！ VIRTUA STRIKER 2 バーチャストライカー2

ついに最終回を迎えるか、全国大会でヒートアップ！

担当：SHO

隠しコマンド一挙紹介

どのゲームセンターでも好評のバーチャストライカー2。一般層まで巻き込む人気は衰えようがない。

さて、連載最後に紹介するのは今まで紹介できなかったワンポイント隠し要素についてだ。細かいところでいろいろな遊び要素があるのでぜひとも試してほしい。

それでは、さっそく隠しコマンドのオンパレードといきましょう。

●曲の選択

曲の選択とは、ゲーム中の曲がバーチャストライカー1のアレンジ曲にすることができるのだ。やり方は、Aボタンを押しながらスタートボタンでゲームをスタートさせればいい。単独プレイの時に有効。対戦時には乱入者が同様の方法でスタートすればOKだ。

●ユニフォームの選択

これは、プレイするチームのユニフォームにアウェイ用ユニフォームを選ぶことができるのだ。チームセレクト時にA+B+C同時押しでチームをセレクトすればいい。

乱入したときには、相手のユニフォームがアウェイ用でないときのみ有効。

●紙吹雪が出せる

アルゼンチンを選択したときのみ見ることができた紙吹雪を任意にだすことができるのだ。出し方は、チームセレクト時にレバーを時計回りに3回まわせばいい。紙の上にボールが転がる演出は何ともいえないリアルさを感じる。

●キーパーが帽子をかぶる

普段帽子をかぶらないキーパーが帽子をかぶる時間帯があるので紹介したい。

1P側のキーパーは、

PM5：45－6：00

2P側のキーパーは

PM6：30－6：45

以上が帽子をかぶる時間帯だ。

●特殊な操作説明

デモ画面中に操作の説明があるのだが、その説明前にスタートボタンを押しっぱなしにしておくことで、デイトナUSAやバーチャファイターでおなじみの、歌うサウンド課長こと光吉猛修による操作説明を聞くことができる。これは「心して聞くが良い」って感じだ。

●FC SEGAにビーンが

1コインでトーナメント優勝するとFCセガと対戦することになるのだが、FCセガと対戦中にメンバーチェンジがある。そこに、ソニックファイターズに出てきたキャラのビーンが出てくるのだが、残念ながらビーンを使用することはできない。

この条件は、CPU戦で50回FCセガまで勝ち進んだ筐体のみで見られる現象で、残りタイムが30秒をきっているときにメンバーチェンジが起こるとビーンが出現する。

また、メンバーチェンジになる条件は、FCセガ側が負けているか同点で、かつ残り時間が全体の半分をきっているときに、スローイン、ゴールキック、フリーキックのいずれかをおこなえばOK。

ビーンにボールがまわったら、なるべく持たせるようにして鑑賞していたい気分だ。

3-5-2

ナイジェリア
全体的に瞬発力に優れたチーム。ドリブルで持ちすぎて利点を殺さないようにしたい。素早いチェックでボールを奪い、相手の態勢が整う前にパスを出そう。

ドイツ
ディフェンスは高さがあり能力も高い。全体的に瞬発力に優れる。FWも高さがあるので中盤のプレスでボールを奪いサイドへ展開してFWに合わせよう。

クロアチア
攻撃に重点を置いたチーム。また全体的に高さがあり空中戦は得意とする所。ややディフェンスに難点はあるが、とにかく攻めまくろう。

メキシコ
機動力に優れたチーム。速さを生かして早い段階からボールを奪って攻撃につなげたい。欠点はFWの2人以外に高さが無いこと。中盤でのハイボールは控えたほうが無難かも。

4-4-2

アルゼンチン
ドリブル、特に瞬発力が高い。左右のFWのタイプが異なるので左の7番ならばドリブル、右の9番ならば高さを生かしたい。

ブラジル
高いレベルでバランスの取れたチーム。欠点は高さのある選手がいないことぐらい。特に左のFW9番は能力が高い。

ウルグアイ
やや前線の攻撃力に欠ける。左のFW9番は瞬発力と高さがあるので右サイドから9番の頭を狙うのが良いだろう。

コロンビア
中盤に能力の高い選手が多い半面、DFの攻撃能力にあまり期待できない。中盤で組み立て、能力が高い左のFW11番にラストパスを出そう。

4-4-2DV

イタリア
ディフェンスの能力が高い。左のサイドバック3番は攻撃能力も高いのでオーバーラップした時は積極的に使おう。

日本
バランスは良いがレベルは高くない。右のFW9番はドリブルの能力は高くないが高さがあるので左サイドから攻めて9番の頭を狙うのが良いだろう。

ギリシャ
スピードに期待はできないが、全体的に高さがあり、FWは2人とも高いのでハイボールを中心に組み立てるのが良いだろう。

イングランド
瞬発力のあるチーム。ドリブルのトップスピードは期待できないので、早めにパスを回したほうが良いだろう。左のMF11番は機動力があるので攻撃の軸に使おう。

3-4-3

オランダ
オランダ両サイドのMFの突破力には期待できる。FWは左サイドの11番を飛び出させるのが良いだろう。3人のDFとボランチの能力は高いが高さにやや不安があるので注意しよう。

サウジ
MFの攻撃力が物足りない。中盤を作るなら攻撃的MF10番にボールを集めたほうが良い。FWはそれなりに期待できるので中盤を省略してカウンターに徹するのも良いだろう。

4-3-3

ベルギー
MF、DFは高さがあるのでディフェンスは安定しているが全体的にドリブルのスピードが不足気味。右のFW9番はスピードがあるのでスペースにパスを出して走らせよう。

ブルガリア
ディフェンスの攻撃参加には期待しないほうが良いが、MF、FWは強力。右サイドのMFとFWの突破やセンターFW8番の飛び出しも強力。攻めを重視したほうが良いだろう。

スウェーデン
ややディフェンスに物足りなさもあるが中盤の機動力と両サイドのFWは使える。特に左サイドのFW10番はスピードがあるので素早く左へ展開して攻めよう。

5-4-1

韓国
やや高さに不安が残るが全体的に高い走力を誇るチーム。右サイドのMF7番のドリブルはスピードがある。機動力を生かしてこぼれ球を拾い走力を引き出すパスを出そう。

ロシア
全体的に機動力があり、ディフェンスは強力。ただ全体的にドリブルスピードが物足りないので得点には苦労しそう。両サイドのMF8番、11番とFW9番の3人をうまく使おう。

フランス
高いレベルでバランスの取れたチーム。MF9番、10番は共に能力が高いので左右どちらのサイドからでも攻められる。いかにゴール前につなげて得点するかがポイントだろう。

4-5-1

スペイン
高いレベルでバランスの取れたチームだが1トップには期待できない。いかにMFを攻撃に使うかがポイントになる。ディフェンシブMF6番は能力が高く頼りになる存在だ。

ポルトガル
1トップはやや物足りないが、バランスが良いMF9番と10番、鋭いドリブルの左サイドMF7番と中盤の能力は高い。MFを積極的に攻撃に使おう。

アメリカ
瞬発力に優れたチーム。1トップの飛び出しにも期待できる。右サイドMF10番はスピードがあるのでうまく使おう。ただし全体的にドリブルには期待できないので早めにパスを。

ユーゴスラビア
優れた中盤を持つが、1トップは高さはあるがドリブルには期待できないのでサイドから合わせるか、2列目からの攻撃をうまく使おう。

チーム別評価について

チームのフォーメーション別に、それぞれ特徴となる選手や得意な攻撃パターンを紹介してみたがどうだろう。

評価というよりも、チーム別の特徴がまとまっているという感じだなのだが、これだけまとまっていると、自分の使っているチームが気になるところだとおもう。

全体的に、これという攻撃パターンがある訳ではないが、能力の高い選手を積極的に使うことによって、違った攻撃パターンが展開できたら幸いだ。

ゲームをプレイしているときにはあまり目立たないが、選手の背の高さというものがある。これは、センタリングからのダイレクトシュートなど、おもにヘディングを使ったときに関係してくるものなので、意外と重要なのだ。

例えば、全体的にレベルの高いブラジルなどは欠点がほとんどないのだが、高さの面では多少の不安があるので、どちらかというと、スルーパスからのシュートを狙っていったほうが得点率は高くなる。逆に、チームレベルがあまり高くはないギリシャなどは、スピードが期待できないかわりに、全体的に高さがあるので、センタリングからのダイレクトシュートなどは決めやすい。といったチームの攻撃方針にも役立つので参考にしてみてほしい。

全国大会も決まったバーチャストライカー2。予選までには腕を上げ、ぜひとも参加してみてほしいです。



セガ・バーチャストライカーズカップ'97開催決定

まずは大会概要だ！

バーチャストライカー2の大会といえば、セガ本社カップが発売後に催されたことが記憶に新しい。

その当時のバーチャストライカー2の人気の高さは、まだ新しいゲームに対するプレイヤーの好奇の現れだったかもしれない。だが、その人気は本物だった。今なおプレイをつづけているプレイヤー人口を見ればそれは明らかである。

そんな人気絶好調の中、再び大会が催されることが決定した。

その名も「セガ・バーチャストライカーズカップ'97」。熱き戦いがまた始まる…。

詳細は以下の通りだ。

●地区予選
場所：ジョイポリス4館（新宿、横浜、福岡、新潟）、大阪ATCガルボ
日時：10月19日（日）
詳細：各先着32名。各館優勝者を東京ジョイポリス決勝に

●東京予選
場所：東京ジョイポリス
日時：10月26日（日）受付10時（エントランスにて）トーナメント開始12時より
詳細：特別招待選手16名＋当日先着16名。地区予選落選者も参加可能。交通費は支給されません。

●決勝
場所：東京ジョイポリス
日時：10月26日（日）※開始時間は東京予選終了後（15時ごろの予定）
詳細：各ジョイポリスの優勝者6名によるリーグ戦

●参加資格
特になし

●参加者特典
・ジョイポリス入場無料
・全員に参加賞を進呈
・参加料無料

●主催
（株）セガ・エンタープライゼス

●特別協賛
アディダスジャパン、オペルジャパン、セイコー（株）、（株）ビームス（ユニフォームサービス）、（株）富士フイルムアクシア（50音順）

●問い合わせ先
東京ジョイポリス
03-5500-1801
新宿ジョイポリス
03-5361-3040
横浜ジョイポリス
045-623-1311
福岡ジョイポリス
092-272-2248
新潟ジョイポリス
025-249-3300
大阪ATCガルボ
06-615-5363

豪華賞品の数々

大会に用意された豪華賞品の数々は、

●決勝
優勝
・チャンピオンオリジナルジャケット（ユニフォームサービスビームス）
・サッカー用品一式（アディダス）
準優勝
・ワールドカップライセンスTシャツ（アディダス）

●予選
優勝
・サッカーボール（アディダス）
ベスト3
・サッカーユニフォーム（アディダス）
ベスト8
バーチャストライカー2オリジナル腕時計（アルバスプーン）
1回戦通過
・キャップ（オペル）
参加賞
大会オリジナルピンズ（ユニフォームサービスビームス）

●ギャラリー
・フォトボックス、MD、カセット（アクシア）
・ペアぬいぐるみ（オペル）
ギャラリーでさえ賞品がもらえるこの大会、開催日は各地ジョイポリスにいくしかないね。

ゲームクリエイター養成歴No.1

HUMAN CREATIVE SCHOOL

君の決め手は、なん番目？

入学の決め手ベスト5 高校生・専門学校生

1. **伝統がある** 世界初のゲームクリエイター養成校。実績が違う。
2. **知名度が高い** ヒューマンが支援する学校で、安心かつ実践的。
3. **就職実績** 多くの卒業生がゲーム業界で活躍し、就職指導も熱心。
4. **学生の作品が良い** 作品レベルの高さが、優れた授業の何よりの証明。
5. **いろいろな支援制度がある** 海外留学や、在学中に業界デビューのチャンスも。

ゲームづくりをイチから学びたいから、スクールの実績を重視。現実的な目で本校を選んでいます。

入学の決め手ベスト5 大学生・社会人

1. **就職実績** 有名ソフトメーカーをはじめ、抜群の就職実績。
2. **実践的なカリキュラム** ゲーム開発者が常勤講師として徹底指導。
3. **いろいろな支援制度がある** 学生作品商品化、会社設立、留学のチャンスも。
4. **伝統がある** ゲーム学校のパイオニアとしてノウハウを確立。
5. **施設・設備が整っている** 一人1.5台の最新機材。放課後も使用可能。

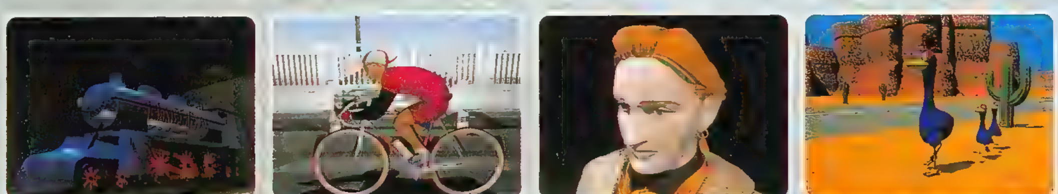
ゲームクリエイターの即戦力を身につけたいから、プロになるカリキュラムに注目。いわば“本物志向”の目で本校を選んでいます。

※入学を決定した理由（'97年本校入学者アンケートより）

これがスクール選びのポイントか！



ゲームのプロになりたいなら、まずは学校選びを真剣に。
本校は、あのヒューマンが支援している
“世界初”のゲームクリエイター養成校。実践的なカリキュラムや
作品レベルの高さで、ゲーム業界からの信頼も抜群です。
プロへの第一歩を、確かなスクールから踏み出そう！



※3D学生作品

資料請求（無料）・説明会のお問い合わせ　専用フリーダイヤル

0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL http://www.human.co.jp

願書受付中

設置課程

マルチメディア　エンタテインメント課程　2年制
ゲーム実習　C言語初級・上級　ネットワーク概論　ゲーム研究　卒業制作　他　●募集定員　200名

マルチメディア　3Dグラフィックス課程　2年制
3D実習I&II　アニメーション理論　コンピュータゲーム概論　デッサン　卒業制作　他　●募集定員　50名



学校説明会＆体験入学

10/19(日)　11/16(日)

10：30スタート　予約不要

学校見学随時受付中

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12　TEL.0422-23-1111

アジアンビートなそよ風にのって

FIGHTING 武術 WU-SHU™

満を持しての発売となったこのファイティング武術。君はもうプレイしたかな。今回は各キャラ基本の動きと技表の一部を公開するぞ！

琉球の暴れん坊 響 渉（ひびき わたる）



使える連携技は限られているが、固有技連発の威力と性能に期待してみようぜ。

響は基本的に「打撃」キャラであるが、多彩な連続・連携技があるわけでもなく、一発一発丁寧に技を当てていくことが重要視される。

固有攻撃にはリーチが長く威力のあるものが多いが、なにぶん直線的で見切られやすい技が多い。

技の性能に依存するのではなく、確実にヒットさせていくには「捌き」「軸ずらし」を攻めの中に取り入れていくことが必要だ。

接近戦で重宝するのが、浮かし技の「上げ猿肘」。これで浮かした後に、連続飛び蹴りなどを入れてダウン追い打ち。これが非常に安定かつお手軽な連続技だ。

響は絶招技が投げなので、投げの呼吸をマスターしておくことも重要。今回は投げコンボの「響三段極め」も紹介しておくので、投げ合戦をモノにしておくのもヒビキングへの第一歩だ。



●上げ猿肘

近接戦闘御用達の浮かし技。空中コンボ始動技として重宝する。



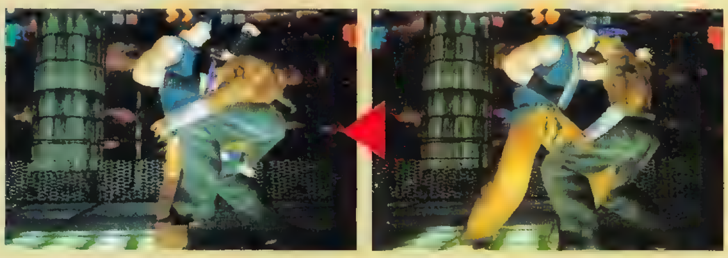
●内腕刀

遠距離奇襲技。ラリアット気味に腕をブン回す豪快な技。



●鉤突き

この技から弐連鉤突き、参連鉤突きなどに派生させることが可能。



●響三段極め

響唯一の投げコンボ。チョーパンを2発叩き込んで、しかる後に膝蹴りで締める豪快な投げ技。

担当：田渕健康

響 渉 技表

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
基本技		飛び膝蹴り	⇨⇨Ⓚ	連撃回転横猿肘	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ
上げ突き	⇘Ⓟ	足先蹴り	⇦⇨Ⓚ	弐連鉤突き	⇨Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ
前蹴り	⇘Ⓚ	上げ猿肘	⇘⇘Ⓟ	参連鉤突き	⇨Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ
廻し突き	⇖Ⓟ	内腕刀	⇨⇨⇨Ⓟ	獅子突連撃	⇨Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ➡Ⓟ+Ⓚ
足刀	⇗Ⓚ	連続技		投げコンボ	
軸ずらし攻撃		連続逆突き	ⓅⓅ	響三段極め（1段極め）	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
回転鉄槌打ち	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	連続上げ突き	ⓅⓅⓅ	（2段極め）	一段極め⇨Ⓟ+Ⓖ
転身横猿肘	⇦⇘Ⓟ	連続廻し突き	ⓅⓅⓅⓅ	（3段極め）	二段極め⇨Ⓟ+Ⓖ
固有攻撃		連続中段撃	ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	絶招技	
		連撃猿肘	ⓅⓅ⇨Ⓟ	鬼拳	⇘⇨⇗Ⓟ+Ⓖ

第1回・賭け！武術大會
ウーシュゲージのひみつ

武術ゲージ…それはファイティング武術のシステムを語る上で外せない要素にして、このゲーム最大の醍醐味「絶招技」を極めるために押さえておかねばならない要素だ。

ところで、みんなファイティング武術をプレイしている際に「このゲージってどういった条件で光っているのかな?」と、疑問に感じたことはないだろうか?

確かに、ゲージが輝く時はタイム、体力はまちまちで、突如として輝くことが多いだろう。今回は詳しい条件を述べることはできないが、ゲージを点灯させる要因として「残り時間、残り体力、相手との体力差」などが複雑に絡み合っている、とだけ言っておこう。

それら要素に加えて、武術ゲージを味方につけるには「攻め続けること」が重要である。

この「攻め続けること」はゲージを点灯させる上で非常に重要な意味を持っている。

抽象的なヒントだが、積極的な攻めをするプレイヤーは武術ゲージを容易に光らせることができるのは間違いない。

あと、武術ゲージの点灯が終わったのに、またすぐ間を置かずに再び輝き出すといった現象も多く確認されていると思う。これは、武術ゲージを消費しないで点灯終了時間を迎えた場合（絶招技を出したが決まらなかった時はこれに該当しない）には、再点灯までのスパンが短いというゲージの特性から起こる事象だ。

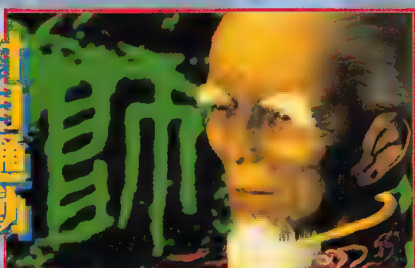
ゲージは光ったものの絶招技を決めるチャンスがこなかった、そんな時にも諦めずに攻め続けていれば、すぐにゲージは再点灯するはずである。


絶招技が使えないオートモードでもゲージを点灯させればイイことが。


攻め続ければゲージは点灯しやすくなる！ということは…。


絶招技でフィニッシュすると、派手なエフェクトが付くぞ！


技の成否に関わらず、一瞬でも画面が黒く反転したら、ゲージ使用となる。



星魁老師

シン・クエ

特殊移動技を使いこなし、相手の懐に入り込め！

担当：田渕健康

星老師は技にリーチが無いぶん、特殊移動が伴った技、モーションがトリッキーな技を多く備えている。

今回紹介している頭撫撃や旋風拳、翻進肘などが、お薦め単発技。短いリーチを補うと同時に、中距離牽制技としても役に立つ。

半面、老師には多彩な連携技が揃っているのが特徴。上中下の揺さぶりはともかく、手数にまかせて一気に攻めきることができるのも老師の強みだ。

下段攻撃で頼れるのは低旋蹴、後掃旋腿、地掃龍など。低旋蹴はリーチがあるので、中間距離での下段のメインとして使っていこう。

老師の絶招技は、投げ、打撃の両判定を持っている素晴らしい性能。投げ判定の星式七寸靠をヒットさせた場合、浮いた相手に出の早い技（連掌天通、三連鞭など）で追い打てるので、移動技の青龍下勢をうまく使って、絶招技は「投げ判定」を狙っていこう。


●頭撫撃
頭突きをくらわす技。出るまでが遅いがリーチはある。


●翻進肘
軸をずらしつつ攻撃する技。中距離の牽制、奇襲技として使おう。


●野馬分鬃
お手軽なコマンド投げ。モーションは格好いいが、当然投げ抜けされるぞ。


●低旋蹴
下段攻撃の要。ダウンを奪った後は連震脚で追い打ちだ。


●三連鞭
連続中段の連続技。絶招技をヒットさせた後の追い打ちなどにも使える。

星魁老師 技表

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
基本技		高探破山	⇙Ⓟ	二連掌	ⓅⓅ
低旋蹴	⇩Ⓚ+Ⓖ	脚撃	⇦Ⓚ	連掌脚	ⓅⓀ
下勢切掌	座り中Ⓟ	下勢十字手	⇦Ⓟ	連掌進脚	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ
下蹴腿	座り中Ⓚ	軸ずらし攻撃		三連鞭	Ⓟ+ⓀⓅⓅ
後掃旋腿	⇖Ⓚ+Ⓖ	翻進肘	⇦⇘Ⓟ	斜連脚	⇘ⓅⓀ
斜鞭捶	⇘Ⓟ	固有攻撃		連肘掌	⇨ⓅⓅ
分脚	⇘Ⓚ	進歩蹬脚	⇨⇨Ⓚ	連肘二掌	⇨ⓅⓅⓅ
高探馬	⇖Ⓟ	旋風拳	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	連肘探馬	⇨ⓅⓅⓅ⇘Ⓟ
釜刃脚	⇙Ⓚ	頭撞撃	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	絶招技	
		連続技		星式七寸靠	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ



早乙女 椿

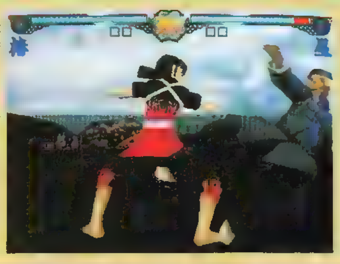
インストには載っていない投げ技を中心に、使える連続技をピックアップ！

担当：伊勢猫

各キャラが持っている各種の投げ技と当て身投げ。中でも椿は投げキャラというだけあってか、8キャラ中で唯一しゃがみ投げと、上段、中段、下段のすべてに対応した当て身投げまである。スペースの都合上、パンチ系に対する当て身コマンドのみを掲載してはあるが、キック系の攻撃に対してもまったく同様の当て身投げコマンドを入力することで取ることができる。

さて、打撃技に関してはいわゆる肘を使った攻撃が多くリーチはそれなり。中でも中段肘当と諸手上から派生する連携技については連続技になる攻撃が意外と多く、胴切や諸手岩崩しなどは攻撃ガード後の返し技としてなど使い道が色々と出てきそうだ。

また、立ちパンチ派生の連打なども相手を押していけるといった意味では使っていって問題なし。ただし、中連肘打掌底顎打のように後半部分が連続ヒットしない連携がほとんどなので、連携止めからの投げなどといったようなバリエーションを研究していくのが今後の課題。



●取手肘当

上段パンチに対する当て身投げ。キックでもコマンド入力は同じ。



●胴切

椿にとっては貴重な連続ヒットする連続技。判定は上・中・上段。



小虎（ショウフー）

[illegible]

大技から小技、そして連続技とバランスよく揃った小虎。しかし逆に考えれば、どれも中途半端でこれといった技がない、というのが実情だ。

そんな中、やはり頼りになるのは基本技だ。中でも、中段攻撃で、かつよろけも狙える肘打、そしてダウンこそ奪えないものの、発生の早い下段攻撃として重宝する坐山捶が優秀だ。ふたつの技は、ともに固有の連続技に派生させることが可能になっている。

肘打のほうは、上段技の肘転捶、そしてさらに下段技の肘転掃へと移行するルートが魅力的。2段目から3段目へのつなぎは連続になっていないので、1段or2段止めを中心に使っていきたい。3段目の下段がヒットすればダウンを奪うことも可能だが、その分、警戒もされやすい。

坐山捶のほうは、再び下段を攻める転身坐山捶への派生が強力だ。ノーマルヒットでは連続にならないとはいえ、ダウンを奪えるのは大きい。2段打ち切りと1段止めをうまく使い分け、揺さぶりをかけてやろう。



●転身坐山捶

基本技の坐山捶から連続して下段攻撃をつなぐ技。2段目がヒットすればダウンを奪えるが、連続にはなっていないのが残念。



●肘転掃

肘打始動になっているため、使い勝手のいい連続技だ。ダウンを奪える3段目の下段を警戒させれば、2段止めも有効になる。

担当：ちゃっきー

小虎 技表

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
基本技		連続技		連捶大鳳	Ⓟ↘ⓅⓅ
側端脚	⇨Ⓚ	捶連脚	ⓅⓀ	連捶大旋鳳	Ⓟ↘ⓅⓅⓅ
肘打	⇨Ⓟ	捶連側腿	ⓅⓅⓀ	連捶斜勢鳳	Ⓟ↘ⓅⓅ⇩Ⓟ
抄拳	↘Ⓟ	転身坐山捶	↙Ⓟ↙Ⓟ	大鳳休止	↘Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓟ
前踢	↘Ⓚ	肘転掃	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	羅漢大猩猩	ⓅⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ
圏捶	↖Ⓟ	前掃連腿	⇩Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	固有投げ	
低蹴腿	↙Ⓚ	連転捶	ⓅⓅ⇨Ⓟ	心意把	↙⇨Ⓟ+Ⓖ
坐山捶	↙Ⓟ	連捶転身脚	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	絶招技	
後蹴腿	⇦Ⓚ	連捶転身掃	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	猛虎天覆把	⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓚ
寸崩捶	⇦Ⓟ			大鳳旋翔	↘Ⓟ+ⓀⓅⓅ

早乙女椿 技表

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
基本技		中段肘当	⇦⇨Ⓟ	当て身	
円周下段蹴当	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段肘当	⇘⇘Ⓟ	取手肘当	⇦Ⓟ+Ⓚ（上段Ⓟ返し）
車	⇘Ⓟ	諸手上	⇘Ⓟ+Ⓚ	取手手刀当	⇙Ⓟ+Ⓚ（中段左Ⓟ返し）
中段蹴当	⇘Ⓚ	連続技		取手手刀当	⇩Ⓟ+Ⓚ（下段左Ⓟ返し）
首打手刀	⇖Ⓟ	胴切	⇦⇨ⓅⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	投げコンボ	
下段突蹴当	⇙Ⓚ	円周肘当裏拳打	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅ	取手巻投げ	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
下段当	⇙Ⓟ	中連肘当掌底顎打	ⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓟ+Ⓚ	取手手刀打ち	取手手刀打ち中⇧⇩Ⓟ+Ⓖ
固有攻撃		諸手岩崩し	⇘Ⓟ+ⓀⓅⓅ	両羽折り	両羽折り中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
上段肘当	⇦⇗Ⓟ	固有投げ		絶招技	
		首取俵投げ	敵座り時⇩Ⓟ+Ⓖ	大津波	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ

●取手巻派生投げ



取手巻派生の投げコンボで、一段目の取手巻投げからコマンドを連続入力で取手手刀撃ち→両羽折りと派生する。追加のコマンド入力は一連のコマンドとして連続入力すること。



流れるような連携で圧倒せよ

鳳（おおとり） 刹那（せつな）

[illegible]連続技に[illegible]刹那。多彩な連続技を使いこなそう。

刹那の持つ固有技は、あまり使い勝手のいいものがない。ヒットしてもダウンを奪えるものがほとんどなく、たまにダウンを奪えるものがあっても、発生が遅かったり、出したあとにダウンしてしまったりという欠点がつきまとう。

その穴を埋めるのが、多彩な連続技である。特に、発生の早い立ちPスタートの連続技は重要度が高い。連携の途中でディレイをかけることも可能になっているので、それだけでも十分に闘っていけるだろう。ディレイを駆使することで相手の反撃意欲をそいでおけば、連続技を途中で止めてから別の技を仕掛けていく、ということも非常に有効になってくる。打撃技による連携の中に投げ技を適度に混ぜ、相手を翻弄してやろう。

立ちPスタート以外にも、使える連続技は数多くある。ディレイのかかるものこそ少ないが、中には初段がヒットすればすべて連続となり、ダウンまで奪うことができるものもある。これらは、相手の技の硬直を狙った反撃技として役に立ってくれるだろう。

●激掌



1段目の引き掌底打がヒットすれば2段目まで連続ヒット。ダウンまで奪えるのがポイントだ。技ガード後の反撃に使うといい。

●払い蹴り



ダウンを奪える下段攻撃として重宝する払い蹴り。意外に発生が早く、ダウン状態の相手にもヒットする。

●掌底突腫蹴り



掌底2発から下段へと派生する連続技。初段が入れば最後まで連続ヒットするほか、ディレイをかけることもできる便利な技だ。

担当：ちゃっきー

鳳 刹那 技表

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
基本技		引き掌底打	⇦Ⓟ	掌底突腫蹴り	ⓅⓅ⇘Ⓚ
横蹴り	遠距離⇨Ⓚ	振り返り攻撃		連続捻り独楽昇天蹴り	ⓅⓅⓅⓅⓅⓀ
突膝	近距離⇨Ⓚ	跳ね上げ掌底	⇘Ⓟ+Ⓚ	連続掌底捻り擂り蹴り	ⓅⓅⓅ⇩ⓅⓀ
上げ掌底	⇘Ⓟ	固有攻撃		連続跳ね上げ掌底打ち	ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓅ
前蹴り	⇘Ⓚ	払い蹴り	⇩Ⓚ+Ⓖ	掌底圧掌撃	近距離⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓅ
曲面打ち	⇖Ⓟ	前蹴り	⇨⇨Ⓚ	逆突き強襲掌	⇦⇦ⓀⓅⓅ+Ⓚ
突き返し蹴り	⇙Ⓚ	後ろ回し突き蹴り	⇦Ⓚ+Ⓖ	固有投げ	
顎打ち	⇙Ⓟ	連続技		膝蹴り脇固め	⇘⇘Ⓟ+Ⓖ
突胴蹴り	⇦Ⓚ	曲面掌底打	⇖ⓅⓅ	絶招技	
		上げ掌底打ち	ⓅⓅ⇘Ⓟ	立ち腕ひしぎ回転首固め	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ

長州＋ブルースリー÷2？
金剛寺 鉄心



闘いのスタイルは見た目の通りごり押し系。優れた中段、下段技を紹介だ。

担当：キャサ夫

キャラクターのスタイルとしては、優れた中段と下段技を生かした押せ押せ系になる。防御を考えるよりも攻めて相手に反撃の暇を与えないスタイルだ。

単発の固有攻撃も優れたものを持っていて、ヒットすればダウンを奪うことができるものが多い。上発力はしゃがみからの連携で出すことが可能で、空中コンボへも発展しやすい。今後期待だ。

連続攻撃ではPから派生するものが多く、そのほとんどが上段攻撃になってしまう。

しかし、その攻撃は多段が多く、3発目または4発目に中段、下段が含まれているために強い連携技になっている。

今回、もっとも鉄心ならではの固有攻撃を紹介しよう。技の名は後旋掃。振り返り攻撃の一つで、下段技になっている。この技をなぜ挙げたかを言うと、もちろんダウンを奪うことができるが、そのほかでもダウン攻撃として使えるからだ。攻撃力もかなり高めなので、なにかしらダウンを奪ったら決めてみるといいだろう。



●後旋掃

振り返り技になる後旋掃。威力が高く、ダウンを奪える。下段というのがポイント。



●前発刀

単発中段技。ヒットすると相手はよろめき、そこに様々な確定技が決まる。

一撃必中!?
花(ファ・)月(ユエ)



間合いをきちんと考えて、相手に手痛い一撃をお見舞いしてやれ！

担当：伊勢猫

主に使っていくことになる固有技。花月の場合は突進形の攻撃が多いため、相手との間合いが近い状態で使っていくより、ある程度は相手との距離が離れた中間間合いから使っていくのが基本。しかし、固有技の中には失歩烏形崩のように判定発生までに離れた間合いを必要とする技や、逆に寸崩勁のように極端にリーチが短い攻撃もあるので、最低限これらを把握して使い分けをしていくこと。

これに加えて、固有技の多くが実は中段判定の攻撃。そのためにも後掃旋腿や連寸腿といったような下段判定の攻撃や投げを使い、相手にしゃがみガードを意識させるようにすることを忘れずに…。

さて、連携技については連環掌や連環針脚、連環龍形手などが連続ヒットしてくれるので、相手の攻撃をガードしたらこれらの技でしっかりと反撃をしてダメージを与えていきたい。このほかには中段スタートの龍形手や瞬腿といった連携も連続技になるので、攻撃バリエーションのひとつとして使っていくといい。



●連寸腿

下・上段の連続蹴り。ただし、相手がしゃがんでいると上段部分が当たらないので要注意。



●低後旋腿

下段判定の蹴り技でヒットした相手をダウンさせられる。ガードを上下に振っていくのにいい。

●連環龍形手



立ちPP入力の鶏形連手から派生する連携技で…、



ヒット時であればキックが連続ヒットして…、



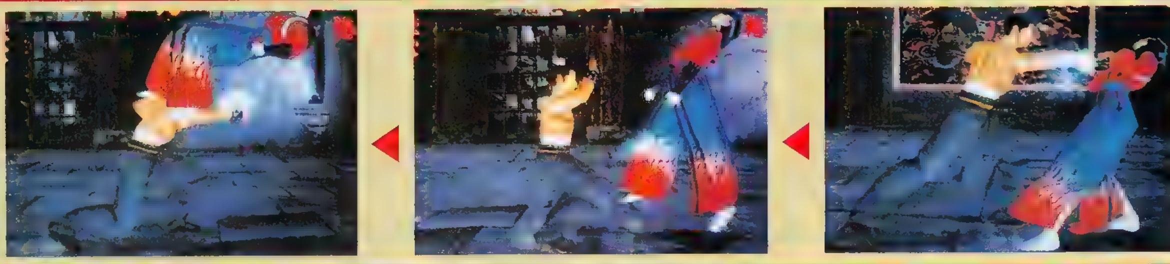
さらに下段判定のパンチまでが連続ヒットしてくれる。

花月 技表

技名	コマンド	崩拳	⇦⇨Ⓟ	連環龍形手	ⓅⓅ⇘Ⓚ⇩Ⓟ
基本技		砲拳	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	連環瞬腿	ⓅⓅ⇘ⓀⓀ
低後旋腿	⇩Ⓚ+Ⓖ	寸崩打	Ⓟ+Ⓚ	龍形手	⇘Ⓚ⇩Ⓟ
後掃旋腿	⇙Ⓚ+Ⓖ	失歩烏形崩	⇨⇦Ⓟ	瞬腿	⇘ⓀⓀ
鑽意崩	⇘Ⓟ	連続技		連寸腿	⇙ⓀⓀ
釘脚	⇘Ⓚ	烏形連手	⇘Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ	双手燕形砲	⇨Ⓟ⇨Ⓟ⇨Ⓟ
熊形拳	⇖Ⓟ	寸崩崩拳	Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ	固有投げ	
寸腿	⇙Ⓚ	連繋高蹴腿	ⓅⓅⓀ	燕形回落	⇘Ⓟ+Ⓖ
虎掃手	⇙Ⓟ	連環釘脚	ⓅⓅ⇘Ⓚ	絶招技	
固有攻撃		連環虎撲手	ⓅⓅ⇘ⓀⓅ	龍頭箭疾歩	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

金剛寺 技表

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
基本技		後旋掃	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	勾裁肘	↘ⓅⓅⓅ
下旋腿	座り時Ⓚ+Ⓖ	固有攻撃		連拳倒膝	ⓅⓅ⇩Ⓚ
肘撃	⇨Ⓟ	手刀	⇧Ⓟ+Ⓚ	上勾裁掃	↘ⓅⓅ⇩Ⓚ
上勾拳	↘Ⓟ	前発力	⇨⇨Ⓟ	鞭連旋転掃	⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ⇩Ⓚ
突蹴	↘Ⓚ	落脚	⇨⇨Ⓚ	旋肘転捶	⇦⇦ⓅⓅ
平勾拳	↖Ⓟ	意拳蹴	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	背勢鞭連掃	⇨Ⓟ+Ⓚ↙Ⓚ
貫手	⇦Ⓟ	連続技		捻身掃腿	⇦Ⓟ⇩Ⓚ
独立腿	⇦Ⓚ	連裁拳	ⓅⓅ↘ⓅⓅ	鉄意	ⓅⓅⓅ↘Ⓟ+ⓀⓅ↖Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ
振り返り攻撃		二連肘	⇨ⓅⓅ	絶招技	
		拳肘上勾	Ⓟ⇨ⓅⓅ	仁王合掌打	⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓖ



●鉄意

上段パンチ3発から中段の搗ち上げで浮かせ、そこにパンチを決める。連続技になっているが、4発止めが利口かと…。



足癖悪いぜ!!

尹盛珉（ユン ソンミン）

だんだんテコンドーの評価が上がってきた。そこでユンの実力を紹介だ。

担当：キャサ夫

蹴り技を多く持ったテコンドーならではのユンソンミン。パンチによる技はダメージを奪うものが少なく、ほとんどが蹴りへ派生するためのものとなる。

得意な蹴り技は多種多彩。そのほとんどが連続攻撃になるものが多く、踵落とし、ステップ・ダブルキック、ダブルスピアなんかはユンの持ち味になるだろう。

ユンは浮かせることができる技をいくつか持っていて、その中でも優れているのがアプチャギとアッパーカットキックだ。もちろん、浮かせるということは空中コンボを決めることも可能であり、これもまた今後期待ができそう。

ひと足お先に連続マスター

システムとして存在する"さばき"。相手の攻撃をさばいたあと有利な立場になる。そこでユンならではのコンボを紹介しよう。

さばいた後、ヒールブレイドを決める。すべてが連続技になり、ダウンも奪うことができるのでお薦めだぞ。



●フロントレッグカッター

足構えが右のときに出すことができる技。ダウンを取れる下段技だ。



●アッパーカットキック

わりと早い中段浮かせ技。空中コンボを狙うには最適だ。



●ヒールブレイド

2発のパンチから踵落としへ派生する技。踵落とし部分は中段になり、パンチがヒットしていれば、すべての攻撃がヒットする。

ユン 技表

技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
基本技		スピン・ネリョチャギ	⇦Ⓚ+Ⓖ（左足前時）	ステップ・ダブルキック	↗ⓀⓀ（右足前時）
シットスピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	フロントレッグカッター	↙Ⓚ+Ⓖ（右足前時）	テールスピア	↗ⓀⓀ（左足前時）
ミドルチルギ	⇨Ⓟ	アッパーカットキック	↘↘Ⓚ	トルネード・スピンブレード	Ⓚ+ⒼⓀⓀ
ショートアッパー	↘Ⓟ	トーキック	Ⓚ	ターニング・ブレード	↘ⓀⓀ
ミドル・トルリョチャギ	↘Ⓚ	連続技		ヒールブレイド	Ⓟ←Ⓟ←Ⓚ←Ⓚ
スローイングフック	↖Ⓟ	コンボ・リバースエッジ	ⓅⓅ⇦ⓀⓀ	アッパーカット・スピア	↙ⓀⓀ⇨Ⓚ
アプチャギ	⇦Ⓚ（右足前時）	ダブル・ブロー	⇨ⓅⓅ	固有投げ	
固有攻撃		ワール・ウインド	ⓀⓀⓀ	ホールドクラッシュ	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ
ネリョチャギ	⇦Ⓚ+Ⓖ（右足前時）	レッグ・スピア	Ⓚ⇩Ⓚ（左足前時）	絶招技	
		スカルプ・ブレイカー	Ⓚ⇦Ⓚ（右足前時）	アルティメットナレチャギ	⇦↙⇩↘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

浮かしよりもこれを狙え！
各種状態変化からの確定コンボ

格闘ゲームのひとつの醍醐味、それはコンボの楽しみだ。ウーシュの場合は……？

3D格闘＝空中コンボ、というのが世の常である今日だが、ウーシュの場合は少し様子が違う。浮かし技は確かに存在するし、空中コンボも狙えなくはないのだが、その浮きの高さはそれほど高くなく、大ダメージにつながるようなものは非常に狙いにくいのだ。

その代役を担うのが、崩し、よろけといった状態変化からの確定コンボだ。各キャラの技の中には、相手キャラをよろけさせる、あるいは崩し状態にする技が数多く存在し、そこに確定の追い打ちを決めることができる。

状態変化の種類は大きく分けて4つ。打撃系では肘系の技をしゃがみ状態にヒットさせたときに起こる〝よろけ〟、上から叩きつける技の〝崩し〟、そしてヒザ系の攻撃による〝ヒザ崩し〟の3つだ。この3種類はそれぞれくらった側の硬直が違うため、狙えるコンボにも差があることを覚えておいてほしい。

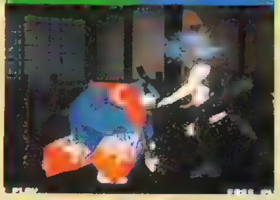
よろけやヒザ崩しはやや硬直が短め。距離が離れることも多く、ややコンボが狙いにくくなっている。対して崩しのほうは硬直がかなり長いので、より多種のコンボを狙うことができるぞ。

打撃系状態変化技からのコンボは、対戦で価値のあるものばかり。各キャラの技を試し、いろいろなコンボを模索してほしい。

残りのひとつというのは、システムとして全キャラが持つ〝さばき〟だ。これが決まったときにも、打撃系の状態変化と似た状況になる。もちろんこのときにも確定の追い打ちを決めることができ、ものによっては結構なダメージを与えられるものもある。キャラによっては、当て身よりさばき狙いにしたほうがいいかも。

こんな技から確定コンボを狙え!!

崩し　技例　諸手岩崩し(2段目)



よろけ　技例　[illegible]



さばき



ヒザ崩し　技例　突膝

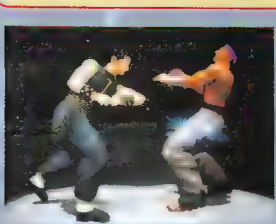


状態変化と踏ん張りの微妙な関係

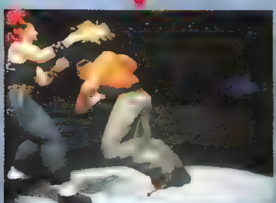
浮かし技などをくらったときにタイミングよくGボタンを押すことで（連打でも可）、ダウンせずに踏ん張ることができることは、前号でも紹介したとおりだ。ただ、ヒットしたときに相手を吹っ飛ばすような技は、この〝踏ん張り〟をすることはできない。

状態変化中に中段系の打撃技をくらうと通常はダウン（浮く）するのだが、これも同じように踏ん張ることが可能になっている。しかしこの踏ん張り、ダウンしないのはいいが、前述の〝よろけ〟と同じ状態になるため、ここにも同様に追加攻撃が入ってしまうのだ。よって踏ん張りを狙う場合には、時と場合を考える必要がある。下手をすると、ダウンするよりも大きなダメージをもらってしまうことになりかねないぞ。

一方、壁際に追い詰められた状態で踏ん張りを使うと、通常の踏ん張りモーション（よろけ）に、壁を利用して相手に頭突きを返すモーションが加わる。このため壁際でよろけた際には、踏ん張りを使って損はない。壁際でよろけさせられた場合、何もしないと技をくらい続ける危険性もあるため、必ずGボタン連打で踏ん張るようにしよう。



壁際でよろけさせられたときは、必ずGボタン連打で踏ん張るべし。



ダウンしないだけでなく、このような反撃まで加えられるのだ。



踏ん張ると、ダウンしないかわりによろけ状態になってしまう。

例えば…こんなコンボはいかが？

金剛寺鉄心



鉄心の手刀（⇧P＋K）は崩し技。相手の硬直が長めになっている。



前発力（⇨⇨P）は威力高し。簡単なコンボだが、ダメージは高いぞ。

ユン・ソンミン



全キャラが持つ上段さばき（⇦P＋G）からも確定コンボが狙える。



例えば、このダブル・ブロー。踏ん張りなしなら、ダウンを奪える。

小虎



しゃがみ状態の相手に小虎の肘打（⇨P）がヒット。よろけ状態だ。



大鳳旋翔の一段目は確定。踏ん張らなければ相手は浮くことになる。



浮いたところに3段がオールヒット。見た目もいいコンボになる。



1段目で踏ん張ったとしても、よろけ中に3段目がヒットするのがいい。

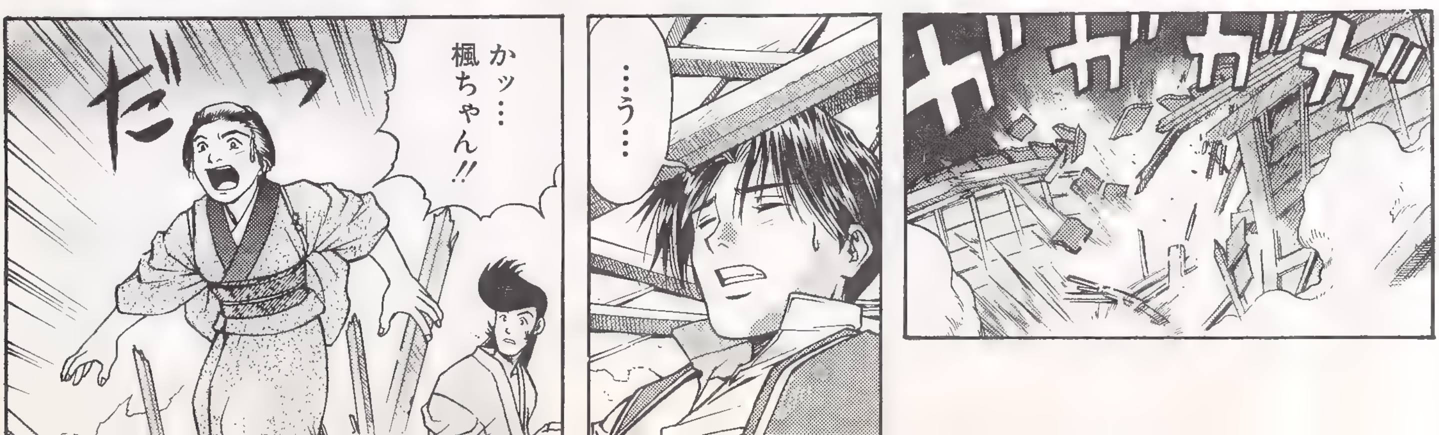

ドガッ
凄じき"鬼"あの剛腕!!!
だめか…理性をなくしてる…
それとも…言葉が通じないのか?
ゴバァ
ガシャ
幕末浪漫
月華の剣士™
EPISODE.Ⅲ
藤田丈士
ガラ
タン



おイ鬼が出たってよォ!
身の丈八尺はあるらしいぜェ
鬼と子供が!
早くしねェと終っちまうぜィ!!
火が出たぞォ
ゴゴゴゴゴ
ザワ
ザワ
こりゃすげえ!
ボウズ!負けんなよォ!
オイ火消すの手伝えってのォ
ワァ
があぁぁっ!!
ドカッ
うひょ!!
こっちに来るんじゃねェよ
バキバキ

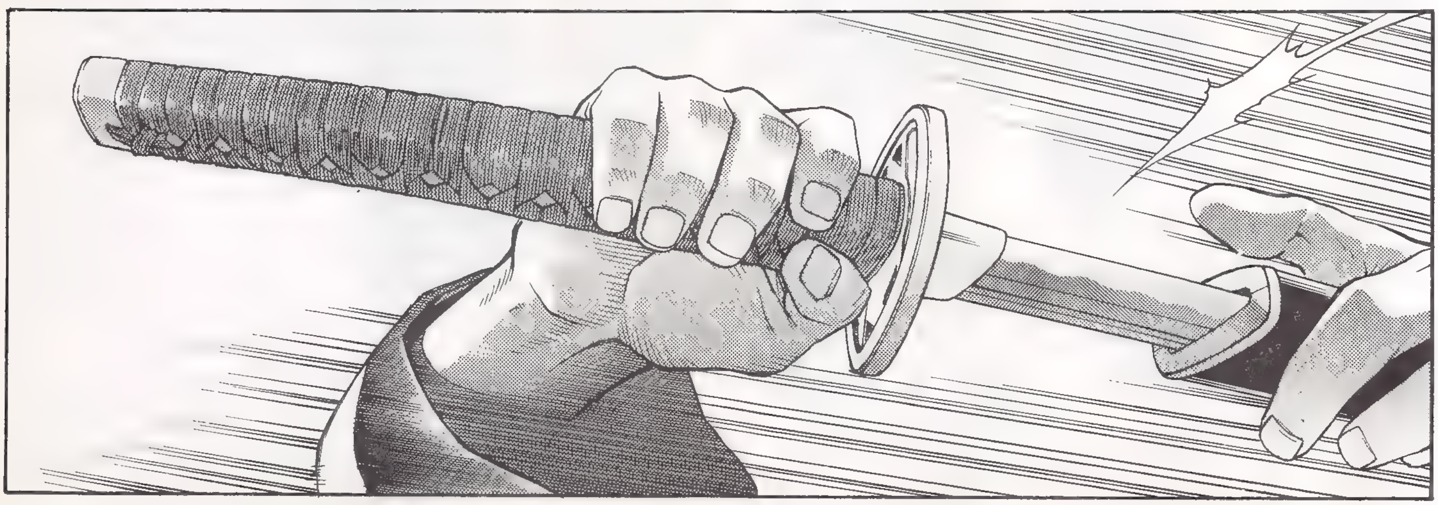


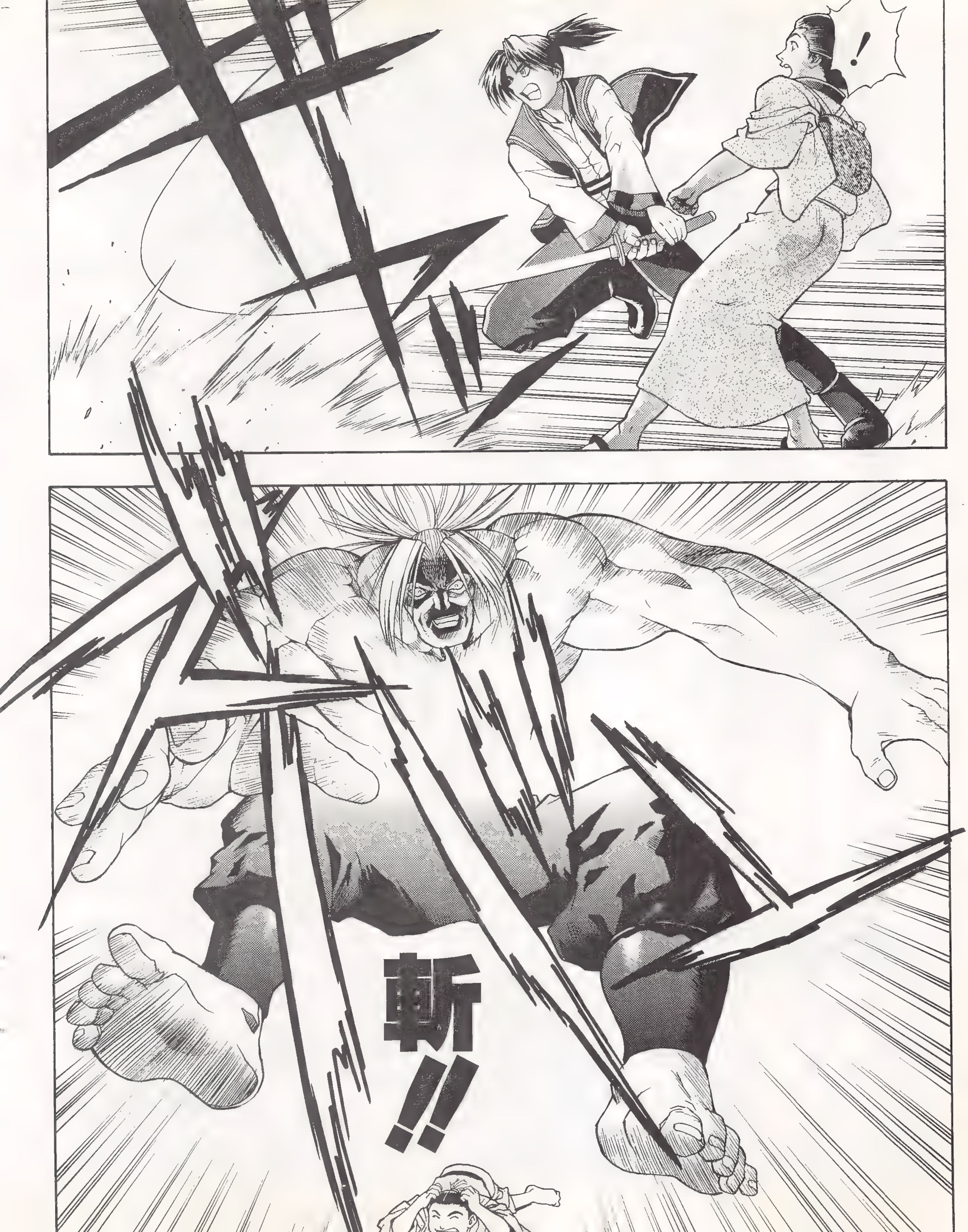
藤田先生に励おたを!! コミゲ編集部「月華」係まで




うう……
ナクッ
……
ガラ
ガラ
うおおおおお
バキャ
メキャッ
ぐあっ
来たァ!!!
ひいっ!!
うわぁッ!!
わッ!!!
ヨロ ヨロ…
楓ちゃん!!
楓ちゃんッ!!!
わあ あぁ あぁ
…うう


ズン
ズン
あッ!!
ドデッ
あっ
こッ子供が!
!
こりゃいけねぇッ!!
バッ




!
斬!!


ドドドオオ
ゴシャア
ガラガラ
うわああぁん
ザザーッ

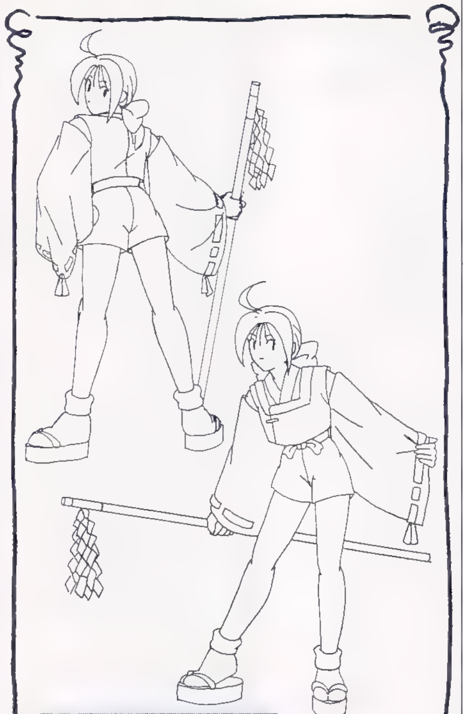


EPISODE.Ⅲ END

月華曙草子
げっかあけぼのぞうし

今回から始まった「月華曙草子」。このコーナーではSNK期待の新作「月華の剣士」の最新情報を君たちにお届けしていくぞ。コミックと併せて読んで、ゲーム発売まで期待感を昂ぶらせておいてくれ！

発行1997・10・15
担当・田渕健康&SNK


発売前から一部の関心が異様に集中している一条さん。石井ぜんじ編集長もお気に入りだ。

素朴な疑問は命取り

「そーいやさあ、AMショーで出展される予定だった『月華の剣士』ってどーなったの？前に載ったサムライ対談では、64の侍魂とショーで対決させたいって話言ってたよね」

私、田渕健康がSNK担当編集・北裏君にそう漏らしたのは、9月のAMショーが終わった直後であった。

北裏君は一瞬遠い目をした後、憮然と言い放った。

「そーいやそーっスね」

「…いや、そースねじゃなくて。対談じゃあんだけ『真の武士道とは？』とか『プレイヤーに甲乙判断をつけてもらおーじゃないの』なんて言って盛り上がってたのに、ショーに2作品が揃って出てないいんじゃ肩スカシだと思わんかね」

「でも、比較するのは両ゲームが発売されてからでもいいんじゃないですか？」

「そりゃそーだけど、あれだけ製作者同士がお互いの作品を意識してんだから、2つの作品を並べてみてプレイヤーの反応を見てみるのも面白いのでは？と思ったさ。プレイヤーの感触がダイレクトに分かるのが、ああいうショーならではのメリットじゃん」

「まあ、そーですけど」

「一時的、表層的な目安にしかならないけど、アンケートの数値なども比較要素にできるしさー。そんなこんなで月華がAMショーに出なかったのは残念さ」

「…田渕さん、えらく月華を気にしてますね」

「てゆーか、前に大阪に月華の取材に行ったとき、学校の前期の期末テストを見殺しにしちまったからなあ」

「期末キャンセルSNK？」

「ウイ。だから是非とも面白いゲームに仕上がってもらわないと悲しーかなー、なんて」

「非常に個人的な理由で肩入れしてるんですね」

「それに読者に自信を持って薦めるからには、いいゲームであることに越したことは無いしね。そんなこんなで、オレは月華のほうを応援してるさ」

「はあ」

「そもそも、あのときの対談では月華について『みなさんにゲームの世界をお見せしたい』って言ってたよーな気もするんだけど。本当に開発は進んでんのかなあ」

「じゃ、行きますか」

「どこへ？」


渋めの三枚目だが、ストーリー展開において重要な位置を占めてそうな男「神崎十三」。こーゆーークセもニクセもありそうなキャラが揃っているのもこのゲームの特徴だ。

「もちろん、大阪のSNKですよ」

「いきなりだなあ。もう取材できるほどに完成してんの？」

「開発者の皆さんが月華の制作過程を披露してくれるらしいですけど。あと、インタビューとかできるそうですよ」

「なんか画面写真も誌面に出てないうちから盛り上がっちゃってるんですけど…相分かった、そこまでやってくれるんならしょうがねぇ、再び人斬りの巣窟へ飛ぼうじゃないけえ！」

「…しょうがねぇとか言いながら、実はあかりちゃん（注1）目当てでしょう？」

「ギくぅ」

「最初の取材のとき、気に入ってましたもんねえ」

「なななんば言うとねー純粋にゲームの取材たい！」

「はいはい。じゃ来週、大阪に飛んでくださいね」

「なんねその冷たい目は!?むっきーー！」

次号をお楽しみに

そんなこんなで、次号のゲーメストでは本邦初公開、「月華の剣士」のゲーム画面をお届けする予定だ。もちろん、インタビューや制作日記なども併せて掲載するぞう。

ゲーム画面（デモ画面除く）が一切公開されていないので、やきもきしている読者も多数いると思われるが、以前取材した開発バージョンの感想を編集部のライターに聞いてみたぞ。

「ってゆーか異様に描き込まれた背景と、キビキビと動くキャラがえらく印象的だった。スレンダーなキャラたちが、画面狭しと暴れ回るさまは爽快ってカンジ？でごわすな。特に目をひいたのは鷲塚慶一郎（注2）の突き技と烈火（注3）の足技かな」
（編集部ライター・T氏）

「あかりで決まりでしょ。ムハぁ〜」
（編集部ライター・生殺）

…様々な意見が交錯する中、編集部内でも「かなりの期待が持てる作品」として、仕上がりが楽しみにされているようだ。

ネオジオ久々の新シリーズ。超大作2D格闘として発売が待たれている本作品、全貌が明らかになるその日は近い！と思います。


注1 陰陽師の少女、一条あかり。立ちポーズがかなりイケてるらしい。


注2 新選組所属、鷲塚。鋭い剣先から繰り出される突きが異様に格好良い。


注3 李烈火、中国出身。体術主体の攻撃を得意とするキャラクター。

ゲーメストムック常備店　すばらしい本屋さん133軒

■北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
TEL.0166-26-6100
●リーブルなにわ
札幌市中央区南一条西4丁目
日之出ビル
TEL.011-211-3800
●アニメ&ゲームショップ　めっか
北海道札幌市西区琴似1条4-2-12
イチダビル2F
TEL.011-614-6430
●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北1条西3
TEL.011-211-4433
●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒4条1-1110
TEL.011-669-2205
●文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
TEL.011-780-2706

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
TEL.022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
TEL.022-264-0718
●BOOK SHOPますや
岩手県久慈市中町2-5ダイエー内
TEL.0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL.0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
TEL.0173-35-6101
●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島県本町1-21
TEL.0245-23-0366
●アニメイト郡山
福島県郡山市燧田195サンシティ内3F
TEL.0249-34-8111

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
TEL.0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
TEL.0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
TEL.0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
TEL.0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
TEL.043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
TEL.0436-43-0979
●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市富士見2-3-1
TEL.043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
TEL.0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
TEL.03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
TEL.03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
TEL.03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
TEL.03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3　1F
TEL.03-3251-3100
●T-ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
TEL.03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
TEL.03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
TEL.03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店
　ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル1F
TEL.03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
TEL.03-3341-0921
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル
TEL.03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16KHビル1F
TEL.03-3458-1430
●ヤマギワソフト館6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
TEL.03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
TEL.03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18五反田NTビル
TEL.03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
TEL.03-5489-0257
●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4東武富ビル1F
TEL.03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
TEL.03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
TEL.03-3462-2704
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
TEL.03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
TEL.03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメシンビル2F-B
TEL.03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
TEL.03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野御高ビル1F
TEL.03-3833-3411
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
TEL.0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
TEL.0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
TEL.0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
TEL.0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
TEL.0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
TEL.03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
TEL.03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
TEL.03-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
TEL.0468-22-2224
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
TEL.0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
TEL.0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
TEL.0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
TEL.048-866-0200
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
TEL.0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
TEL.0493-23-6611
●くまざわ書店コミックランドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
TEL.0426-25-1201
●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤタイムズスクエア1F
TEL.03-5361-3301
●コミックバンク
東京都豊島区東池袋1-20-3
TEL.03-5391-3490
●BOOKS　ルーエ
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-14-3
TEL.0422-22-5677
●ブックセンターリブロ町田店
東京都町田市森野1-14-17西友町田店6,7階
TEL.0427-26-0570
●芳林堂書店コミックプラザ
東京都豊島区西池袋1-18-2
藤久ビル西1号館B1
TEL.03-3984-0018

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
TEL.0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
TEL.0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟市三条市荒町2-22-29
TEL.0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
TEL.0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
TEL.025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14ライフビル2F
TEL.025-245-4141

■東海地方

●明屋書店浜松幸町
静岡県浜松市幸1-4-18
TEL.053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
TEL.0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
TEL.0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル1F
TEL.052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
TEL.052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
TEL.052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
TEL.052-762-2345
●正文堂ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
TEL.052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
TEL.052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
TEL.052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
TEL.0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
TEL.0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
TEL.0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
TEL.0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
TEL.0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ケ山70
TEL.0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
TEL.0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
TEL.0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字池田51-1
TEL.05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
TEL.0595-64-4720
●三洋堂書店本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7　2F
TEL.052-832-8205

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
TEL.075-221-0280
●駸々堂書店コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
TEL.075-221-0348
●ブックストア談　京都店
京都府京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1F
TEL.075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
TEL.0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
TEL.06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
TEL.06-633-2634
●福家書店阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
TEL.06-633-0298
●駸々堂書店
　コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4,5F
TEL.06-221-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市豊島区東野田町2-1-38
京都モール4F
TEL.06-353-4011
●わんだーらんど　なんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
TEL.06-636-3313
●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
TEL.06-636-3401
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
TEL.0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
TEL.06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
TEL.0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
TEL.0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
TEL.06-381-5835
●田村書店茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
TEL.0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
TEL.0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
TEL.0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
TEL.0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
TEL.078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3F
TEL.078-393-0170

■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
TEL.0849-23-9434
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
TEL.086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポッポ街2F
TEL.0886-26-6368
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
TEL.0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
TEL.0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
TEL.08368-3-4987

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
TEL.092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
TEL.092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
TEL.093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4,6F
TEL.0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
TEL.096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
TEL.096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
TEL.0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
TEL.099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿屋市寿5-18-4
TEL.0994-41-3395
●まるぶんコミックワールド
熊本県熊本市上通町5-1
TEL.096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
TEL.099-253-2925
●書楽キャナルシティ博多店
福岡県福岡市博多区住吉1-2-25
キャナルシティビジネスセンタービルB1
TEL.092-272-5233

(*このリストは平成9年9月現在のものです。☆印は今回新規加入されたお店です)

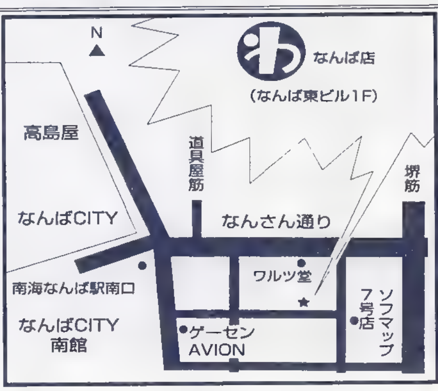
●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、下記担当者までお気軽にご相談ください。

(株)新声社　書店営業部
担当：小林直文・真下直幸
TEL.03-3283-9326

今月の本屋さん：わんだ〜らんど なんば店

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・菅原
TEL 03（3293）9326

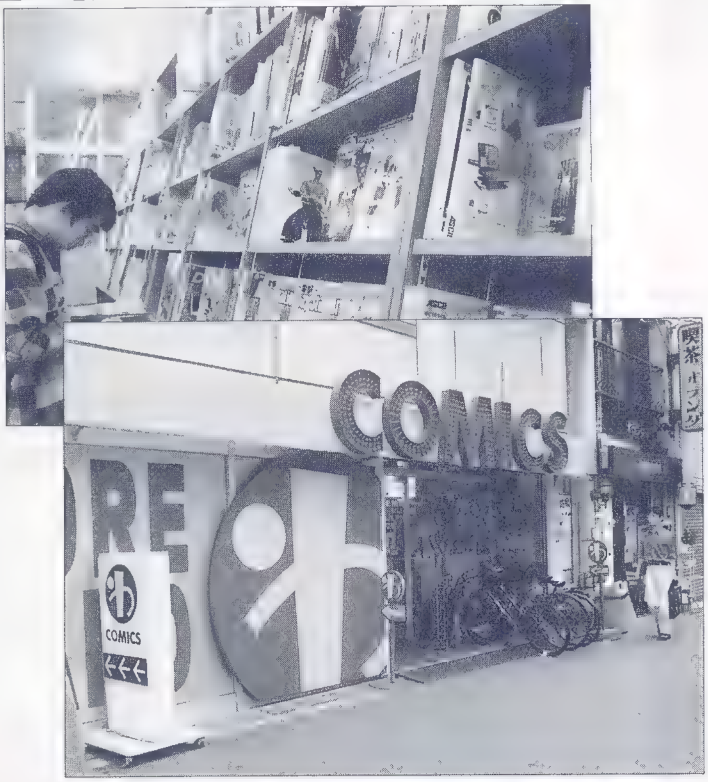


営業時間 11:00〜20:00
（土、日、祝は10:00から）

●お店からひとこと

1980年創業の、老舗まんが専門店・わんだ〜らんど。中でもなんば店は、そのキャリアの集積からなる、いわばマニアックバージョンという位置付けです。電気街の入り口に位置し、コミックファンのみならず、コンピュータ世代、ゲームユーザーの支持も厚く、販売規模は全国でも突出したレベルにあります。マニアに対する提案力を磨く、それが常にスタッフのテーマ。個性ある商品構成で勝負します！ ぜひお立ち寄りください。

●お問い合わせ先
〒556 大阪市浪速区難波中2-11-7
電話06（636）3313



狙うぞ ハイスコア!! 2

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

9月7日現在

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	511,900	DK6	庵・レオナ・クッス　ALL
2	MSH vs SF	1,636,100	ジャガー考え	さくら・ウルヴァリンALL
3	Gダライアス	20,820,860	TAM	ALL
4	バーチャストライカー2	+17	H.Y	ALL
5	ストリートファイターⅢ	1,520,201	EVA	ALL
6	バーチャファイター3	2'00"90	BBB	ALL
7	マジカルドロップⅡ	7,240,754	HAR	スゴロクモード ジャスティス14
8	レイストーム	14,005,950	MJC－ATS	8面

通信欄　●2Fビリヤードコーナーは会員になると1時間400円となりより遊びやすくなりました。会員登録も無料となっておりますのでぜひ遊びにきてください。

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2－15－1　TMビル1F　☎（011）737－6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（クシー）	32,061,160	T³－キバヤシ㋢	ALL　ノーミス ㊥
2	Gダライアス（オミクロン）	45,094,630	T³－WIZ	ALL　残2 ㊥
3	Gダライアス（ニュー）	32,752,120	T³－クノオネ__段階目ヘタ夫	ALL ㊥
4	Gダライアス（ラムダ）	28,868,910	T³－TBC	ALL ㊥
5	ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	930,200	愸岸	ALL 真ビシャモン有
6	スタースイープ（1人で挑戦）	692,120	コウシヲ	ALL
7	マジカルドロップⅢ（ストリートモード）	6,133,488	「主ガロリか?DKC」KOJ	ジャッジメント 10面　25連鎖
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,412,900	M³（優美マニア）汁	ALL 早乙女優美使用

通信欄　●T³－WIZ氏、T³キバヤシ氏、XYZ氏、遠い所からの御来店ありがとうございました。ところで、レタスの専属スコアラーはまだまだ募集中ですので、店員までどうぞ。スコアアタックのための最適な環境づくりを目指して努力致しますのでよろしく。　by　㊝J

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（サイコソルジャーチーム）	530,100	HIR	ALL アドヴァンスト
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ニューフェイスチーム）裏	510,400	「CODENAME」iSMr－M・X	ALL エキストラモード
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（主人公チーム）	491,200	NSA	ALL アドヴァンスト
4	MSH vs SF	2,407,200	N.S	ALL リュウ&ケン
5	MSH vs SF	2,327,100	苫っ子　K.K	ALL 豪鬼&日焼サクラ
6	MSH vs SF	1,944,300	「CODENAME」iSMr－M・X	ALLサイクロップス&ウルヴァリン
7	鉄拳3（平八）	2'08"38	S.O	ALL
8	鉄拳3（花郎）	5'47"13	小野瀬　潤	ALL P×6 レディーススコア

通信欄　●夏休みはKOF'97の裏キャラ、MSHvsSF裏キャラ出現で大変盛り上がった熱い夏でした。スコアも好調、スコア申請店員に気軽に声をかけてください。KOF'97、3on3大会参加してくださった方々ありがとう!!　みなさんのご来店待ってまーす。　by　店長

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,759,900	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
2	MSH vs SF	2,029,600	CAP	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	461,000	CES	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	457,700	BOY	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	441,000	BOY	ALL
6	鉄拳3（ポール）	1'07"35	ZST	ALL
7	鉄拳3（平八）	1'23"18	U2.	ALL
8	鉄拳3（シャオユウ）	1'23"70	U2.	ALL

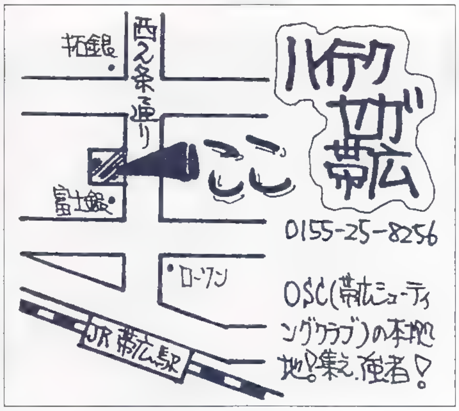
通信欄　●8月にいった、2度のKOF'97大会へのご参加、ありがとうございました。やはり庵が猛威を奮っておりました。当店では、忘れた頃に大会を開催致しますのでこまめにご来店ください。次回候補にはファイトフィバーかブレイカーズあたりでは？

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	13,026,590	千葉	ミヤモト 1cALL
2	Gダライアス	18,834,510	T・K	αγειν 1cALL
3	MSH vs SF	1,304,600	R・F	リュウ&ケン 1cALL
4	MSH vs SF	1,204,500	y・F	ケン&さくら 1cALL
5	MSH vs SF	1,184,200	y・F	リュウ&さくら 1cALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	364,700	SHF	怒チーム 1cALL
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,392,000	白モい推進委員会れか	フェリシア乱入無 1cALL
8	電車でGO!	183.9km	電車でGO!推進委員会会長マスターBLT	京浜東北線 1cALL

通信欄　●バトルガレッガが少ないです。みなさん別の所でやってらっしゃるようですね…（哀）。KOF'97が入り、MSHvsSFも対戦台になりました。あとはサイドバイサイドが入るのを気長に待とうかな、なんて思ってます。



レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	40,380,420	LAY	1cALL　連付 オミクロン
2	Gダライアス	30,051,170	T³－阿片でGO!㋢ ラスボス200万落ち	1cALL　連付 クシー
3	Gダライアス	27,078,900	T³－TBC クリアしただけ	1cALL　連付 ラムダ
4	ストリートファイターEXplus	2,595,100	TAD	1cALL ゴウキ
5	MSH vs SF	2,020,100	H.KODA	1cALL リュウ、チュンリー
6	レイストーム	15,224,300	1500万出れば本望 MJC－ATS㊕	1cALL RG－1
7	カルテット2	27面	もう忘れたよ! HE	ジョー
8	忍者くん阿修羅の章	全31面クリア	TSU（つ）と読む	1cALL

通信欄　●今度レゲーコーナーを、メーカーごとに入れ替えてみたいです。今月はナムコとか、来月はセガとか。でもニチブツの月はないと思います。あと忍者プリンセス入荷しました。遊びに来てください。　by　担当君

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,450,800	S.T愛してるせ　大スタ　のK.	ウルヴァリン リュウ　ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	628,400	兵院　春人　S.G	アテナ・京・槇吾 1coinALL
3	Gダライアス	20,126,560	ZYX	㊥　δゾーン ALL　残×0
4	イーアルカンフー	267,900	HAYASHI　ZAKI	ブルース St.いまで
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	1,032,200	まほTai　大好き	ミゾグチ ALL
6	スターフォース	4,590,100	OGP	㊥なし ∞=31　まで
7	バトルガレッガ	13,323,390	ブウ千葉	ALL　ⒷⒸ㊥ ガイン
8	バトルガレッガ	12,799,560	那須川	ALL　ⒷⒸ㊥ ゴールデンバット

通信欄　●ゲーマーを泣かせるナイスでグーなゲームを入手。過去の名作に溺れてみるべし。シンクロも順次完成、切換えスイッチも近日中に出動か？最近のぬるま湯ゲーマーたちにカツを入れるベク、これからもレゲー入荷!!か?50インチモニター封印解除？

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サルカニハムぞう	169,155	BLASTER.	32R
2	Gダライアス	25,798,850	GOR	ALL　連付（οゾーン）
3	MSH vs SF	1,600,600	KID－浦河の鬼	ALL リュウ&チュンリー
4	鉄拳3（リン・シャオユウ）	2'41"733	K・I	ALL 3本先取
5	鉄拳3（ガン・ジャック）	3'28"413	NODO	ALL 3本先取
6	鉄拳3（オーガ）	3'32"353	STL	ALL 3本先取
7	鉄拳3（ニーナ）	5'40"183	BLS	ALL 3本先取
8	鉄拳3（レイ）	5'52"913	ASK	ALL 3本先取

通信欄　●ゲームはバンデット◆青森にバンデット4号店が登場しました。青森在住の方は是非いくべし！ときメモグッズ多数有りだよ。バンデットはトーゴ北日本直営のお店です。狸小路バンデットは50円ゲーム多数設置！狸の穴はバンデット！ラッキーホルダー最高！

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（カシュオン）㊥	2,480,200	ぶりん帝国	3位 2－1ボス
2	ソルディバイド（ヴォーグ）㊥	2,366,500	ぶりん帝国	3位 2－0
3	ソルディバイド（ティオラ）㊥	1,291,800	ぶりん帝国	5位 イフター
4	バトルガレッガ（3号機）	9,864,210	デブ元気か？	ALL B連付
5	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）㊥	1,236,500	デブ、たまには連絡よこせ!	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（アテナ・ケンスウ・チン）	557,700	紋別のサイキッカー	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（京、紅丸、大門）	349,800	さすらいの糖胡芦	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）㊥	1,749,600	ロリータハンター R・H・W	ALL

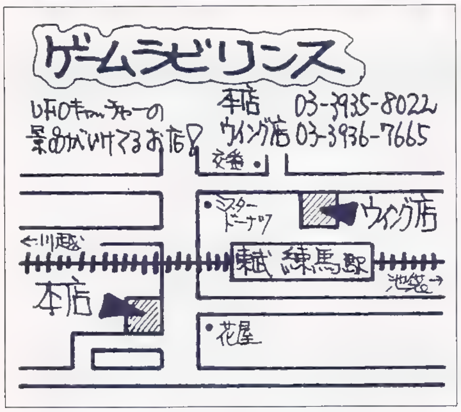
通信欄　●今さらながら鉄拳3、VF3、1プレイ50円になりました。設定はCPU戦2本、対戦3本の難度ノーマル設定です。

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台１－36－２　１Ｆ　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2'02"38	UME!!×3	ALL
2	Gダライアス	12,739,830	石油王	ALL ゾ ンλ
3	閃激ストライカー	722,024,080	テリー伊藤	9面落ち
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	586,500	M.L.L.LOVE	ALL　アテナ ラルフ　チン
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	581,600	マダムギョクレイ	ALL　アテナ ロバート、ジョー
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	560,800	I♡LOVE虹野	ALL　テリー アンディー　ジョ
7	バーチャストライカー2	+13	エロガッパ	ドイツ　ALL 失点0
8	ロジックプロ	12,626	NAKATSUKA氏	STAGE　9

通信欄　●常連通信No.2　I♡Love虹野（石井尚志）編
ハナー、こんにちは。オレッチの名はI♡Love虹野（尚志）とりあえずよろしく。今、アルファには石油王がやってきている。興味を持った人は今すぐ確認せよ。閉店5分前にやってくるぞ。



アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－４　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (サイコソルジャーチーム)	737,500	ハンター改　今年は、アテナの年	Ⓟ×16　ALL アテナのみ。
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、チャン　ちずる)	734,100	ハンター改　80万は絶対に、出してやる!	Ⓟ×16　アテナ零式使用
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,504,100	ハンター改　2回目。へえ、こうやるのかぁ	フェリシア使用 ALL　適当。
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ＋α)	687,100	ハンター改 石村雄一、一応受験生	ALL アテナのみ。
5	ザ・キングオブファイターズ'97 (アテナとその他2人)	676,900	ハンター改　本当は「マ」でしょ「マ」	ALL アテナだけです。
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (サイコソルジャーチーム)	676,000	狩人。だからぁ、本当は、ホモなんでしょ?	ALL O山ラキラへ。
7	Gダライアス (λゾーン)	15,638,630	DSP－たろりん 連なしじゃムリっス	ALL　残×1 BCHMJ
8	バトルガレッガ (ブラックソッペリン)	5,926,770	JLD魔王ウルド良平	自己最高R5

通信欄　●うー。なんかノドがいてえ今日このごろ、みなさんいかがおすごしか? 最近、KOFのなぐり具合がたまんないです。さあみんな、かためてかためて、気合でなぐれ!! ようは気合だっ! それいけ最高なぐりゲーッ! 俺は最近好きです。さよなら。

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド (ヴォーグ)	2,279,500	ACE	2-2
2	ソルディバイド (ティオラ)	1,920,600	天満豪鬼	1周終りまで
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー、紅丸、しんご)	508,700	BEE	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー、庵、クリス)	423,800	ごうきゅう とびぞーはいい会社。	ALL　クリス 庵は、オロチ使用
5	鉄拳3 (ポール)	2'29"45	へきる星人　きんたの妹大スキ。なめたい!!	ALL
6	鉄拳3 (ファラン)	3'43"71	セクシーコマンド くろびとタバタ	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,336,200	きんた　エロアニメ大好き!!(ドーテイ)	ALL　もっと エロアン×16才
8	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,145,200	ツモのみ くろびとタバタ	ALL

通信欄　●ちぃーす!! 大ちゃん元気? あー今、当店ではKOF'97の対戦が、きてます。対戦者同士の乱闘も、しばしばみかけます。
この号が出る頃には、バーチャもセイヴァーもバージョンUPしていることでしょうがAMショーのコンパニオンも気になるところです。

サターンステーション・バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (紅丸、テリー、舞)	423,300	K.H	1コインALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、ユリ、舞)	495,200	鈴木克尚　オプティック伸　by X	1コインALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 チョイ テリー、アンディー	419,600	池田北虎(北虎と書いてベトっと呼んでね)	1コインALL
4	MSH vs SF (リュウ、ケン)	1,201,300	ヘッジホック	1コインALL
5	MSH vs SF (チュンリー、サクラ)	973,100	島真人　私、阪神がビリならボウズ頭だよ	1コインALL
6	MSH vs SF (ザンギエフ、マグニート)	782,000	PEK	1コインALL
7	Gダライアス (oゾーン)	22,765,320	Y.H	1コインALL
8	鉄拳3 (吉光)	1'50"30	TRF	1コインALL

通信欄　●ときめもラー及びエヴァの人々にお知らせです。ネオジオプラザ浪江店でフィギアの販売を始めました。広末フィギアや18禁フィギアなどもりだくさんでお宅なあなたのハートをGETしちゃうのでどうぞよろしく!　by ㊢

つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園１－８－３　エクセルビル１Ｆ　☎（0298）52－8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (μゾーン)	28,477,160	PON	連付き ALL
2	Gダライアス (oゾーン)	33,329,300	猫缶ジャッキー	連付き ALL
3	Gダライアス (νゾーン)	33,934,210	IKA	連付き ALL
4	トップスケーター (EASY)	623,169	BUB	キャラ　J
5	トップスケーター (Hard)	396,137	BUB	キャラ　J
6	閃激ストライカー	274,958,060	T?S	ALL
7	マネーアイドルエクスチェンジャー	4,473,152	FOX　EYE	キャラ エクスチェンジャー
8	ストリートファイターIIダッシュ	1,487,000	TMK	キャラ　ケン

通信欄　●今月よりゲーメストさんに掲せていただくことになりました。
当店では、ハイスコア集計以外にも、勝ち抜き、その他楽しいイベント等ありますので、つくば近郊のみなさまはぜひ一度御来店ください。9月15日は、セイヴァー全国大会予選がありました。

セイ・タイトーステラ

埼玉県川越市新富町１－10－９　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ゾーンo)	34,274,280	時祭メイト　陸支部員募集中	ALL 連付き
2	鉄拳3 (ジュリア)	2'08"95	DDG－スタープラチナ	ALL 2Pカラー
3	鉄拳3 (ポール)	3'00"75	JHA元局長	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (餓狼伝説チーム)	384,600	スーパーハッピーな岡田武夫合言葉はBee	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (主人公チーム)	373,800	ヤッタゼ!カトちゃん	ALL
6	MSH vs SF (リュウ、ウルヴァリン)	2,107,500	DDG－スタープラチナ	メカ豪鬼
7	MSH vs SF (ダン、ウルヴァリン)	2,098,800	OST会 三郷支部長	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,463,800	新月の水曜日 BEE	ALL

通信欄　●当店が、第16回ゲーメスト杯争奪ヴァンパイアセイヴァー全国大会の予選開催店に選ばれ、10月5日に大会が開かれました! たくさんの参加、ありがとうございました! また、スコアラーの方々のご来店も熱くお待ちいたしております。　担当　清水㊔・山田

Newパンアップ

千葉県柏市旭町１－３－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	1,049,359	去りゆく者への鎮魂歌 SPD－水無月愛理㋮	ALL　㊐929 MAX16連鎖
2	ねらってチュー	1,006,890	ZAC Ristar㊢㊐	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (中国チーム)	761,700	OMG	ALL　パーフェクト5本落ち
4	MSH vs SF	3,461,900	サプリおいし～よ～～Saz	ALL乱入㊒ウルヴァリン&リュウ
5	鉄拳3 (吉光)	52"21	bay tm交通情報 曲良さげ　㋮	A__　㊐㊦ 予選・0'41
6	鉄拳3 (オーガI)	1'07"18	K－WASTは卒業! MAY－SKO㊥	ALL　㊐㊦
7	鉄拳3 (木人)	2'19"90	バーチャルボーイ SIG	ALL　㊐㊦
8	鉄拳3 (エディ)	2'04"68	·Z·	ALL　㊐㊦

通信欄　●EASY㊔氏ご来店ありがとうございます。　by　常連代表YMN
●SHU氏また柏に遊びに来てください。あと、あそこには8月で3回もいってしまいました。　by SKO

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (庵・レオナ・紅丸)	439,100	プラスチックスタイルやっと購入　和泉	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	755,600	江っ?	A__
3	ストリートファイターIII (ユン)	4,131,700	ジェノサイドカッター命　しん太	ALL　3落ち
4	バーチャファイター3 (アキラ)	1'17"53	対戦全然やってません　しん太	ALL
5	D&D® (エルフ)	1,122,766	全一奪取への第一歩! FEMC－和泉	ALL×4　名前エマ・シーン
6	ヴァンパイア (デミトリ)	1,116,300	1ケ月で消滅㊢T・B	ALL P×9－1－0
7	上海	1,562	T・B	1面
8	R－TYPE	1,264,800	残機ボーナスないのー T・B	2周ALL

通信欄　●今回も渋いゲームのスコアが集まりました。まあ新しいゲームが即面白いわけではないので、各々好きなゲームをのんびりとやってます。D&Dは新テクのおかげで全キャラ更新が楽になりました。　担当・和泉

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (エイリアングリーン)	15,286,900	WXY	1コイン　ALL
2	MSH vs SF (ゴウキ&ケン)	1,584,600	SAM	1コイン　ALL
3	MSH vs SF (さくら&悪魔呂)	1,375,900	コスプレオタクY	1コイン　ALL
4	MSH vs SF (悪魔呂&リュウ)	1,321,200	EMI	1コイン　ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、シェルミー、クリス)	555,100	渡辺	1コイン　ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー、レオナ、キム)	535,900	T.S	1コイン　ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (シェルミー、クリス、マリー)	501,900	板橋	1コイン　ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (暴走八神、京、神楽)	424,600	誠	1コイン　ALL

通信欄　●食欲の秋、芸術の秋、勉強の秋? スポーツの秋、ゲームの秋。秋の夜長は、ゲームを楽しみましょう!　by　食欲の秋が一番のEでした。

ワンコインA館

秋田県秋田市手形字山崎町８－17　☎（0188）31－5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λゾーン)	19,341,110	猫好MSK	ALL　連付 ノーミス
2	Gダライアス (νゾーン)	27,324,780	BCG	ALL　連付 残×3
3	Gダライアス (ξゾーン)	16,914,380	"すまぬG・Tじゃなくて"梅村丹八	ALL　連付 残×3
4	Gダライアス (oゾーン)	31,660,150	梅村丹八 -PK-RIP	ALL　連付 ノーミス
5	MSH vs SF	1,713,800	VHS	ALL　さくら有 豪鬼&ウルヴィー
6	ヴァンパイアセイヴァー (Q－BEE)	829,500	Q－B	ALL 真ビシャモン有
7	バトルガレッガ (ガイン)	13,323,520	犬'97	ALL
8	バトルガレッガ (チッタ)	11,547,540	秋田つるぺた協会会長犬	ALL

通信欄　●セイヴァー、KOF共に人気は上々。対戦ガリガリやってます。
●VS2・VH2・ストIII2…とカプコン格闘の続編が多いですがどうなることやら。●最近シューティングが篭いませんがバトライダーに期待してます。　㊔氏みてる?Ⓣ

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎１－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (春麗、ウルヴァリン)	1,395,600	Y・H	1cALL
2	MSH vs SF (春麗、さくら)	1,350,500	M.H	1cALL
3	MSH vs SF (オメガレッド、ダルシム)	1,231,800	Y・H	1cALL
4	MSH vs SF ウルヴァリン　オメガレッド	2,029,900	Y・H	1cALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ、ユリ、庵)	513,500	M.H	1cALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (シェルミー、舞、アテナ)	443,600	M.H	1cALL
7	鉄拳3 (ポール)	1'48"83	MAX	1cALL
8	バーチャーストライカー2 (日本)	13点	A.T	1cALL

通信欄　●鉄拳2に燃えている人! PLDに来て、僕と闘ってください。（僕は強いですよー♡）by瞬　僕は瞬より強いゾ!!　by　タカ
オレは待ちぼうけジャッキー。強いやつさがして20年、対戦者、来てくれ!

AMファクトリー・タイムマシン

東京都豊島区南大塚3−44−11フサカビルB1F ☎(03) 5951−6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (吉光)	43"53	タイムマシン月例会 DRP-TMS-EGO	連続32 90 ㊀あり自殺6連鎖
2	鉄拳3 (ブライアン)	1'07"90	DRP-TMS-EGO	素手、平八死んどけ!!
3	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	2,136,600	DRP-LDM-Y.U	ALL ㊣㊙無し 14万落ち
4	ヴァンパイアセイヴァー (サスカッチ)	1,100,500	DRP-TMS-EGO	ALL ㊣㊙無し パーフェクト×3
5	D&D㊀ (ドワーフ)	1,112,572	マテツーX ポスター×3㊕	ALL ノーミス
6	マジカルドロップⅢ (ひたすらモード)	49,306,340	K.D	ムヅカシイ MAX34 超人
7	バトルガレッガ (チッタ)	14,367,830	ZBL−一般人−JAC	ALL 5面終了9/3万
8	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,832,910	ZBL−一般人−JAC	ALL妥協マニア 5面終了1099万

通信欄 ●AMショーも終り秋の新作ラッシュに突入!今年のTMはシューティングに力を入れまーす。続編物が多いけどみなさん全一めざしてがんばってくれー。TMホームページでは隠しキャラ使用法などものってるのでみてね。http://pweb.dix.or.jt/~akina-ku/

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台1−16−8セクションビル1F ☎(0425) 76−3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	16,912,120	NAKOTO	ALL ㊣ ゾーンξ
2	ソルディバイド	2,770,100	あるた★みら	ALL 2−4 カシュオン使用
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	448,800	MIE	ALL社、シェルミー、庵(暴走)
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	406,700	負けDoGアシ	ALLテリー、アンディ、東
5	MSH vs SF	1,165,600	Y.Y	ALL リュウ、サクラ
6	ロストワールド	246,315	エンプラーS1000	コンティニュー
7	タイムクライシス	11'18"05	NAK	ALL ☆ 10
8	レイブレーサー	2'17"625	NAK	最上級

通信欄 ●当店では、お客様のコミュニケーションノートを設置しております。社会人や女の子のお客様も書いてくれていますので、どうぞみなさん、お気軽にご利用ください。また、イラストコーナーもありますので、近所の絵が描ける人、来て来て♡

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2−27−14 ☎(03) 5300−5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (豪鬼、ウルヴァリン)	2,381,500	NSI−まさやん らぶらぶワルキューレ	ALL
2	ぷよぷよ	2,219,767	SPD−H.T	ALL㊐948
3	ぷよぷよ通	905,794	SPD−LUC	ALL㊐967
4	Gダライアス (oゾーン)	44,096,710	T³−TK2	ALL㊣
5	Gダライアス (μゾーン)	27,939,543	NST−KIR	ALL㊣ 残×3
6	怒首領蜂	356,747,940	SAT	2−7(C−S)
7	Gダライアス (νゾーン)	34,473,600	はっし〜	ALL㊣ 残×3
8	怒首領蜂	317,117,740	KAZ	ALL(C−L)

通信欄 ●働き蜂氏、どんぞう氏、TAKA氏、CCS−ありす嬢、遠征ありがとうございました。

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1−14−2 ☎(03) 3426−8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,193,800	ぺん²	ウルヴァリン リュウ ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	515,300	KOFをマスターした者	暴庵 暴レオナ テノ ALL
3	鉄拳3	3'43"35	M☆SP	OGRE(第2) ALL
4	鉄拳3	4'11"46	M☆SP	OGRE(第1)
5	プリクラ大作戦	2,203,700	LOVE	クララ
6	ガンバード	547,400	ミリィ=サワタリ=ユキト	ヤンニャン 1−6
7	V−V	325,350	ミリィ=サワタリ=ユキト	3面
8	マジカルドロップⅡ	4,019,526	H.T	とことんモード

通信欄 ●KOF'97あいかわらず人気有ります。ちなみに50円でやっています。セイヴァーの申請がほとんどなくなってしまった。まだ募集してますので、誰か出して来てやってください。
セイヴァー2には、アニタは出るのか? by 丹下 卍血桜

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1−4−3外山ビル1・2F ☎(0424) 24−4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (リュウ、ケン)	1,812,600	ちょいな	ALL
2	MSH vs SF (豪鬼、さくら)	1,780,000	どらごん	ALL
3	MSH vs SF (チュンリー、サイクロップス)	1,796,000	K'S	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (京・レオナ・?)	483,500	K'S	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (キング・テリー・ビリー)	464,000	すーぷら	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (イオリ・ケンスウ・テリー)	475,300	141	ALL
7	バーチャストライカー2 (日本)	+16	MAX	ALL
8	Gダライアス	9,317,270	ヌルハチ	νゾーンまで

通信欄 ●初夏に登場した新作ゲームも、最近は落ちついてきた感じがします。今年のAMショーでは有名タイトルのリメイク版が登場するようですが、マンネリがちのビデオゲームに一石を投じる新鮮なゲームの登場を期待しています。 by J

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2−12−9駒込富士ハイツ1F ☎(03) 3910−1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	13,221,120	SOE	ラスボスまで 改連ナシ
2	対戦とっかえだま	3,267,800	AYA−みか	8面・R・H山口使用
3	ライデンファイターズ	47,083,780	STF−桑名寛之 (スレイブ)	ALL・改 連ナシ
4	マジカルドロップⅢ	47,131,000	T・D(すとーりーモード)	27連ALL
5	マジカルドロップⅢ	46,723,874	T・D(ひたすらモード)	41連・超人
6	スカッドレース (New ver.)	2'04"66	S・R(ドライ・初級)	タイムアタック
7	スカッドレース (New ver.)	2'26"77	D・H(中級)	タイムアタック
8	電車でGO!	205.0km	AGF(東海道本線)	ALL

通信欄 ●今回のスコアは、新作も少なく、ショーの前ということもあり、あまり変動はないようです。唯一、頑張ってくれたスカッドレース中級コースのD・H君。頭ひとつ抜けた印象です。電車でGOのEX版、むずかしいですね。また楽しめそうです。 by T・E

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1−22−26大船会館2F ☎(0467) 44−0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー2	+19(20−1)	ヨコチOン	アルゼンチン ALL
2	電車でGO!EX	180.5km	吉崎M.Y	山手線 1c ALL
3	Gダライアス	40,005,160	鈴木金融社員	オミクロン ALL
4	怒首領蜂	95,092,610	チンクルスター	Aタイプ2−5 ショット強化
5	怒首領蜂	128,120,230	うおのめ君	Bタイプ2−5 ショット強化
6	Gダライアス	31,845,780	えびフライ	ALL クシー
7	モンスタースライダー	1,457,860	鈴木金融社員	じじい使用 6面まで
8	MSH vs SF	1,672,400	GOJKI	さくら&リュウ

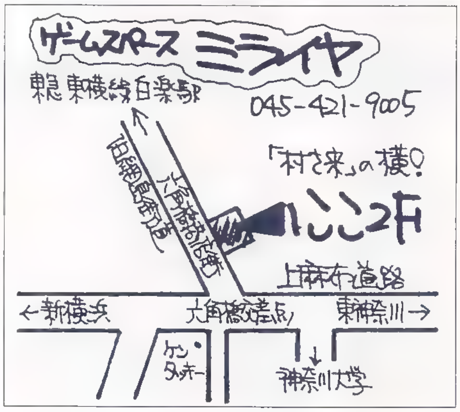
通信欄 ●最新作からレゲーまで、いろいろなジャンルが揃ってます!各種対戦格闘物を対戦物で、シューティングには全て㊣付き、D&DⅡは4人同時プレイ可能、そしてレゲーではあの富士山バスターが!!これが載る頃にはないかもしれませんが…。

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3−12−20 ☎(03) 5497−6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	3'56"96	M☆SP	OGRE(第2) ALL
2	鉄拳3	4'45"91	M☆SP	OGRE
3	MSH vs SF	2,584,400	R♡K	ウルヴァリン チュンリーALL
4	MSH vs SF	2,044,700	R♡K	ウルヴァリン チュンリーALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	744,000	M☆SP	ガロン ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	609,100	M☆SP	ジェダ ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,466,800	丹下卍血桜	藤崎詩織 ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,002,600	ZCT	モリガン ALL

通信欄 ●AXL君、早く帰って来なさい、みんなさびしがっている。せめて部屋のカギだけでも送ってくれ。遊ぶ所なくて、金がかかってしょうがない。と言うのは冗談にしても、インカムが落ちるから、早く帰って来て、おねがい。 by 丹下 卍血桜



Pia festa

山梨県甲府市小河原町571−1 ☎(0552) 43−7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λゾーン)	25,261,020	シンクロください。 NGP−㊙−N	1コインALL 小峰にゃ勝てねぇ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	505,300	俺の弟ビッグマグナムJAM	1コインALL ドリフターズ使用
3	MSH vs SF	1,222,800	北斗神拳継承者♡ ラガー小峰ⅡX	1コインALL のり・ウルヴァリン
4	MSH vs SF	1,358,400	ヤニパワー×1 JAM	1コインALL さくら・ウルヴァリン
5	鉄拳3	2'55"56	ラガー小峰師匠♡ 俺をリーダーと呼べ!	1コインALL クマ
6	鉄拳3	5'50'50	ラガー小峰師匠♡ 日川は俺がつぶす!	1コインALL ジュリア
7	アルペンレーサー2	1'41"077	ラガー小峰師匠♡ 俺の足をなめろ!	1コインALL レース
8	アルペンレーサー2	1'50"422	ラガー小峰師匠♡ TEI俺を神と呼べ!	1コインALL タイムアタック

通信欄 ●今月はN高校2年の「ラガー小峰ⅡX」師匠のおかげで当店のハイスコアが埋まりました。彼曰く「けっⓃ?TEI?JAM?S.Y?そんなウンコ野郎」俺の相手にならんよ。Gダラなんて足でクリアしてやらあ!」だそうです。現在スコアサークル「10時間」メンバー募集中。

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町1−10−7一番街ビル1F ☎(03) 5366−2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λゾーン)	29,595,420	ユング	ALL ㊣付き
2	怒首領蜂 (A−TYPE)	326,627,290	素人シューターMSA	2−7 ㊣付き LASER強化
3	怒首領蜂 (B TYPE)	323,001,510	働き蜂	2−7 ㊣付き SHOT強化
4	怒首領蜂 (C−TYPE)	353,637,460	S・A・T	2−7 ㊣付き SHOT強化
5	バトルサーキット (エイリアン グリーン)	24,557,200	WXT	ALL ㊣㊙付き C3995
6	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,016,500	BEL	ALL
7	鉄拳3 (リン・シャオユウ)	1'27"01	1263−130	ALL
8	鉄拳3 (ガンジャック)	1'50"81		ALL

通信欄 ●9月28日、ゲーメスト杯のセイヴァー全国大会予選が当店で開催されました。残念ながら例によって、これが載る頃には、とっくに終わってるので、次回、結果報告するナリ。現在、在庫基盤の中から復活してほしいゲームをリクエスト中! やるしかねェ〜。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4−7西村ビル ☎(03) 3991−6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(如月)	1,925,200	ありがとうございます 夕子・KURA²	ALL 19連鎖
2	バトルサーキット (エイリアングリーン)	28,907,900	WXY	残×0c4868 使いこみ300
3	雷 龍2	5,180,000	DKR	ALL 2P側 ㊣付
4	19XX (ライトニング)	18,329,200	「気持ち悪い…」 ISG−SVX	ALL残5ボ4 連なし2P側
5	怒首領蜂 (Aタイプ)	358,870,840	素人シューター MSA	全2周ALL 1周13500万
6	バトルガレッガ (シルバーソード)	11,178,390	RVS−RHF	ラスボスで爆死
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	14,199,740	G・F店員	1c ALL
8	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	15,233,770	鶏290万 小林	1c ALL

通信欄 ●ストⅡダッシュターボ対戦台が大人気設置中です。姉妹店の高円寺店、富士見台店でも人気。名作DLDゲームをそろえています。みなさんぜひ来てください。
頑張れ日本代表! 裏江古田ブラジル

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′28″18	YAS	ポール ALL
2	鉄拳3	2′06″85	SEI	吉光 ALL
3	鉄拳3	2′25″71	K	仁 ALL
4	鉄拳3	2′39″20	V33	ブライアン ALL
5	MSH vs SF	1,025,000	AGC	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	569,200	B.B	アテナ、鎮、キム ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	522,100	XYZ	庵、京、キング ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	609.400	あわやん	ガロン ALL
通信欄	●第2回の鉄拳3大会の結果発表をさせていただきます。3位細野さん（ポール）2位YASさん（ポール）優勝野原さん（シャオユウ）でした。これが掲載されるころにはヴァンパイアセイヴァー全国大会予選は終わってますが、当店代表の方是非優勝してください。			

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	531,400	B・B	ALL サイコチーム
2	鉄拳3	2′13″03	五九郎㊤	ALL シュオユウ
3	鉄拳3	3′58″98	HIR	ALL クマ
4	鉄拳3	3′59″50	Y・Y	ALL キング
5	鉄拳3	4′40″10	T・H	ALL オーガ
6	ヴァンパイアセイヴァー	881,900	RAI	ALL ジェダ
7	ストリートファイターⅡ	2,434,600	RAI	ALL リュウ
8				
通信欄	●毎度ご来店ありがとうございます。当店は、対戦格闘も人気がありますが、スポーツの対戦も人気です。それと、当店は、パズルゲームの種類も豊富なので、一度のぞいてみてください。			

読者オススメの
ゲーセンマップ
募集中です！

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43－1第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,270,900	次150万の予定㊤	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	884,400	S.Y	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	331,600	AMPING㊫	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	816,400	リミット技LV2月影	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（社・山崎・紅丸）	519,000	澤山マッキー（本名）	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（日本チーム）	475,100	AMPチューニング	ALL
7	MSH vs SF（ウルヴァリン・ゴウキ）	1,759,300	NOY	ALL
8	閃激ストライカー	287,399,520	朝日奈夕子。よしを	ラストボスまで
通信欄	●名作ゲーム復活中です。セーラームーン・フィグゼイト・F／A・鮫！鮫！鮫！・Mrヘリの大冒険・ガンフロンティア・大魔界村など。上手な方、遊びに来てください。サクラ大戦2・ロボット大戦のポスター景品に期待してます。シークレットファイル取り扱い中！			

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神1－2－6　☎（0543）64－8102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（L.CORONATUS）	23,663,980	SSN	ALL　連付き
2	Gダライアス（H.A.SHELL）	26,074,990	DIO	ALL　連付き
3	Gダライアス（THE EMBRYON）	32,791,030	DIO	ALL　連付き
4	Gダライアス（A.HAZARD）	25,982,110	DIO	ALL　連付き
5	Gダライアス（G.T）	32,506,690	KGB	ALL　連付き
6	Gダライアス（L.CORONATUS）	23,479,770	DIO	ALL　連付き
7	Gダライアス（L.CORONATUS）	22,910,310	RGT－やちゃ夫	ALL　連付き
8	Gダライアス（A.HAZARD）	25,803,400	T.M－YUI	ALL　連付き
通信欄	●最近、バージョンアップのリフトが多くって……んで、夏休みも終わって、大学生の方など、また各地へ去っていきました。冬ごろまた…　DIOさん、ときめき系、期待してて。			

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（「ｯ」IRONHAWK）	33,083,340	K・M	連付き ALL
2	モンスタースライダー	360,270	H・Y	
3	中国龍Ⅱ	379,010	MOU	コンティニュー有り ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）（ノーマル）	1,039,400	K・T	ALL
5	MSH vs SF	1,539,000	YAS	ALL
6	鉄拳3（吉光）	1′17″21	DAI	ALL
7	ブラッディロア（ガドウ）	8′23″02	H・K	ALL
8	バーチャストライカー2（BRAZILチーム）	+23	K・T	23ゴール、失点0 ALL
通信欄	●みなさんこんちは、肌寒くなってきましたね。だいおうでは、VF3tbも出るというのに、VF2がフル稼働中なんです。（どーして?）●VF3では富山のみなさん&栗田さん、そしてJMさん遠征ありがとう！また来てくださいね。ところで仲道君元気？			

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′43″30	BBC	吉光 ALL
2	鉄拳3	2′11″33	KEI	ファラン ALL
3	鉄拳3	2′13″48	XIA	シャオユウ ALL
4	MSH vs SF	1,011,200	CAP	ALL
5	MSH vs SF	868,700	CAP	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	423,500	JOE	ジョー　アンディ テリー　ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	403,100	ABC	京　アテナ マリー　ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	378,400	JOE	ジョー　アンディ テリー　ALL
通信欄	●当店では、メダルコーナーが復活しました。まだ、パチンコやスロット等ばかりですが、少しずつ拡張してます。格闘ゲームは相変わらず人気すごいですが、これからは、メダルコーナーのほうもよろしくお願いします。			

ゲームプラザ・FANTASY

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	480,000	M.T	新、女性チーム（ALL）
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	460,700	T.I	オロチの社チーム（ALL）
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	378,300	K.N	庵、クリス、レオナ（ALL）
4	MSH vs SF	1,832,700	A.M	ウルヴァリン、春麗（ALL）
5	MSH vs SF	1,781,400	a2+b2=c2.R.A	シュマゴラス、ウルヴァリン（ALL）
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,230,000	M.T	フェリシア（ALL）
7	鉄拳3	1′41″33	T.M	ポール（ALL）
8	鉄拳3	2′31″73	T.M	ジュリア（ALL）
通信欄	●当店は対戦中心なので、なかなかスコアは伸びません。びっくりするようなハイスコアを期待してますので、どしどしお越しください。デジモンバトルや、ダビスタの情報交換、パチスロの目押し練習なども楽しんでま～す。			

ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1－1－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（紅丸、マリー、アンディ）	553,000	ヒロ	1c・ALL
2	MSH vs SF（ハルク・さくら）	1,351,500	みんなオレモエてるよぉう　bySYGな人	1c・ALL 20万落ち
3	Gダライアス	30,602,440	Es	1c・ALL 500万落ち
4	マクロスⅡ（ビギナーコース）	2,649,140	如月　涼	1c・ALL
5	サボテンボンバーズ	38,828,100	上杉	ステージ70
6	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	992,700	MUK	1c・ALL 真ビシャモン有
7	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	1,041,000	ネームなし	1c・ALL
8	ネオ・ボンバーマン（ストーリーモード）	239,450	アルテミス　成実byヨシノ	1c・ALL
通信欄	●只今、当店ではOLDゲーム入れ替えを計画中です。これがのる頃にはいろいろ入ってると思うのでぜひ遊びに来てください。9月、10月とカプコンの新作ゲーム、SNKの新作ゲームは、ほぼ入荷します。V・セイヴァーの大会の参加アリガトウ・担当　SYGな男			

読者オススメの
ゲーセンマップ
募集中です！

GAME OFFいろは店

静岡県浜松市高丘東1－1－3　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	22,144,700	SPREAM－KCL	ピンキー 残G3223
2	ウルトラ電流イライラ棒	17″00	H・K	ノービスモード
3	パズルボブル3	652,920	DS9	全面クリア 対戦
4	MSH vs SF	1,706,501	Y・Y	ウルヴァリン リュウ
5	怒首領蜂	122,412,960	SPREAM－KCL	Aタイプ　L強化 2－6
6	怒首領蜂	168,515,660	・F・	Bタイプ　S強化 2－5
7	怒首領蜂	324,629,560	・F・	Cタイプ　S強化 2－7
8	ロストワールド（SDタイプ）	120,270	ドルビーデジタルぢゃないよ。DTS	ステージ1
通信欄	●この夏は対戦ゲームが不作でしたね。みなさん不完全燃焼でしょうが、この号が出るころには、おそらくVF3tbで盛り上がっているでしょう。この秋はシューティングもたくさんでるので、ハイスコアの方もガンガンと出してください。　ハナゲリオンM号機			

アップル流通店

静岡県静岡市竜南1－1－54　☎（054）248－7700

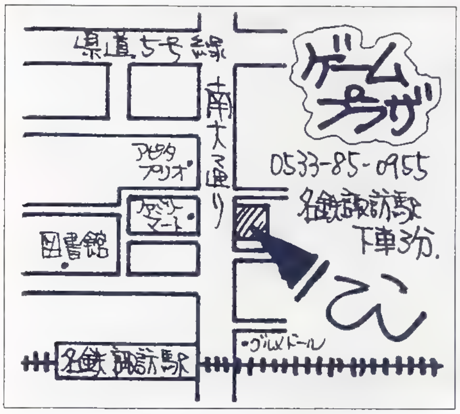
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップスケーター（初級）	739,759	BCG	初級
2	トップスケーター（上級）	568,250	AAA	上級
3	トップスケーター（シークレットコース）	1,045,407	BCG	シークレットコース
4	ソルディバイド	4,976,000	TAA	カシュオン2周 ALL12万落ち
5	怒首領蜂	293,605,440	ABE－DAR	2－7蜂負け Cショット
6	サイドバイサイド2	3′06″56	JAC	インプレッサ 超ド級
7	ファイナルハロン（1600m）	1′32″5	おれさま	つかれる
8	ファイナルハロン（2400m）	2′22″4	おれさま	ちょーつかれる
通信欄				

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町２－253－１　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF 日焼けしたさくら&ウルヴァリン	2,884,100	B'・T・F	ALLナンシュ君出現ガードが固い
2	ネオ・ボンバーマン	368,100	B'・T・F	ALLちょっとずつ伸びてまふ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（暴走庵・テリー・クラーク）	509,200	A.T.M不敗	ALL　60万ぐらいいくぞ～
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（餓狼チーム）	444,500	A.T.M不敗	ALL　まだいけるはず
5	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,813,100	A.T.M不敗	ALL　まだまだだれかたすけて～
6	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,176,300	A.T.M不敗	ALL　もう50万ぐらいいくぞ
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1,722,400	A.T.M不敗	ALL S'=13 あと20万点
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー）	1,377,600	A.T.M不敗	ALL まだまだ

通信欄　●秋になり、すっかり涼しくなりましたがみなさまいかがお過ごしでしょうか。当店ゲームプラザ亜登夢は、10月10日をもちまして2周年となります。今後とも当店をよろしくお願いします。P.S.遂にパソコン購入しました。亜登夢のホムペ作りたいなー。　by　鳥老人井上



ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－１　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,363,500	HIR	サイクロップス ウルヴァリン
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,325,400	S.N	フェリシア 1コイン・ALL
3	X－MEN vs ストリートファイター	1,976,600	S.N	ウルヴァリン マグニート
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,675,500	N.M	テリー 1コイン・ALL
5	マーヴェルスーパーヒーローズ	4,550,300	FAB	アニタ 1コイン・ALL
6	バトルサーキット（ピンクオーストリッチ）	5,044,400	HIR	1コイン・ALL
7	スペランカー	209,400	KOC	1コイン1ステージ
8	パズルボブル	24,752,520	FAB	1コイン・ALL

通信欄　●「もっとキレイな大きな画面のゲーム機でプレイがしたい」というアナタの声にお答えして大規模なゲーム機の入替を実施します。
　しばらくの間、お休みをいただいた後、NEWファイナルとしてリニューアルOPENします。ご期待ください。　by　店長

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市大字小坂148－１　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップスケーター（キース、イージーコース）	668,300	ELF	MAX9コンボ
2	Gダライアス（α、γ、ζ、κ、o）	33,034,170	S・D	ノーミスALL連付
3	スタースイープ（ストーリーモード）	7'07'6	CAP－AB.	ALL
4	スタースイープ（1人モード）	338,000	CAP－AB.	ALL
5	MSH vs SF（サイクロップス、ウルヴァリン）	1,389,500	987	ALL
6	閃激ストライカー	299,601,200	SSM㊂	5－1
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（アテナチーム）	413,200	KAZ	ALL
8	ぷよぷよSUN（やさしい、ドラコ）	373,233	栗田聡文	MAX13連鎖 ALL

通信欄　●秋です。だんだんとすずしくなってきました。ですがトップスケーター相変らずアツイです。常連さんも日夜汗ダクになって点カセ頑張ってます。週末はほかにも対戦各種、シューティングなどいろいろとおもしろいので是非当店にご来店ください。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,564,300	鬼の編集(謎)ゆたI	朝日奈
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,579,900	豊田のサブ・ゼロたば	細野
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,620,600	HYK－TPM－TIGたいじ	片桐
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,788,600	東京から来たヒマ人ムーミン	早乙女
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,781,900	HYK－TPM－TIGたいじ	清川
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,766,100	たまマニアSuzieるたまぁ	古式
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,732,200	東京から来たヒマ人ムーミン	詩織
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,727,500	豊橋に出没した虹コア	虹野

通信欄　●今回は前回載せられなかった下位3キャラを載せてみました。これが載る頃には第6回ぱずるだま大会が終ってるハズ。参加者全員にお礼申し上げます。第7回が11月下旬～12月に決定しました。年内最後の（多分）大会になるので、気合入れて参加してね。

ドリームスペース

新潟県長岡市坂之上２－４－５セントラルビル１Ｆ　☎（0258）32－8817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	35,154,530	T－YOU	ゾーンo
2	コラムス'97	3,011	ドリスペりん	LV110
3	メタルスラッグ	1,339,830	TEA	
4	レイストーム	18,138,350	ドリスペーA	グレイ2
5	MSH vs SF	1,085,200	今の人々は幸せ者だね NAL－BUY	リュウ、ゴウキ 黒さくら有P×3
6	ヴァンパイアセイヴァー	836,100	NAL－RYO	Q－BEE ALL
7	ナムコクラシックコレクションVol.1（ギャラガ アレンジ）	396,570	ウィンディ～俺様	26面
8	デッドオアアライブ	2'00"00	DRA	ジャン・リー

通信欄　●新しくハイスコアを出させていただけることになりましたドリームスペースです。当店では最新ゲームのロケテストはもちろんなつかしいゲームもたくさんとりそろえています。クレイジークライマーをプロジェクター筐体に入れたこともありますよ。みんな来てね！

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄１－２－６　名宝会館Ｂ１Ｆ　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,136,600	この台キツイです。SONIC☆ふえすた	ALL 豪鬼有
2	ヴァンパイアセイヴァー	765,200	とりあえず。NEU	真ビシャモン負けてリリス　乱入㊒
3	スタースイープ	3'07"7	理論値2分40？ TKB	ALL ストーリー
4	スタースイープ	590,950	元パズルゲーマー SONIC☆ふえすた	ALL 目標は65万
5	ブロップサイクル Ver.2	23,165	KMS.Q	ALL　W48I43 C60S51
6	アルペンレーサー	1'56"443	マジカル頭脳パワー 3バカ娘	テクニカル RACE
7	アルペンレーサー	2'09"795	マジカル頭脳パワー 3バカ娘	テクニックT.T パーフェクト
8	レイヴレーサー	9'00"827	野田名人会 CGZ	最上級　T.T 12周設定

通信欄　●当店では、第2・第4金曜日に鉄拳3・ランキング戦を開催しています!!みなさまのご参加お待ちしていまーす。

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武１－16－８第１Ｕコーポ１Ｆ　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（oゾーン）	27,579,410	マニア娘!!早くクリアしろHYK変態教祖	ノーミス　ALL 連付き
2	Gダライアス（ζゾーン）	22,999,570	K.M㊦	ノーミス　ALL 連付き
3	Gダライアス（νゾーン）	21,793,970	マニア娘!!最後まであきらめるな 変態教祖	ノーミス　ALL 連付き
4	MSH vs SF（ノリマロ&ウルヴァリン）	1,748,200	また殺ってしまった。by JNY	ALL
5	MSH vs SF（リュウ&春麗）	1,360,300	グループ柚伊加㊍㊐㊀ T・K	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（キム、マリー、㊥イオリ）	445,900	KCES≒T・N	ALL
7	ソルディバイド（カシュオン）	2,219,400	グループ柚伊加㊍㊉㊀ T・K	2－3
8	ブラッディロア（アリス）	6'20"95	やったぜ母ちゃん、明日は焼肉!乾－AZ4	ALL ノーミス

通信欄　●ゲーム大会が毎月第3土曜に変更となりました。
　D&DⅡ4人同時プレイ台いまだにあります。しかもランク最高！ぜひ勇気あるプレイヤーのご来店をお待ちしております。

アミューズメントパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町１－23－１アルプラザ平和堂２Ｆ　☎（0761）24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	912,200	777	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（裏社、裏シェルミー、山崎）	480,400	EVE	ALL
3	電車でGO!（山手線）	180.5km	D.T	ALL
4	電車でGO!（東海道本線）	208.0km	D.T	ALL
5	ウォーザード（タオ　LV32）	2,253,400	YES	ALL
6	X－MEN vs SF（サイクロップス、セイバートゥース）	1,962,000	Y.K	ALL
7	MSH vs SF（ウルヴァリン、豪鬼）	2,631,300	YES	ALL
8	MSH vs SF（オメガレッド、サイクロップス）	1,864,200	NAG	ALL

通信欄　●新作基板続々入荷で、ますますパワーアップのタカラ島をみんなよろしくね。金沢からのお客様もご来店、心よりお待ちしてます。
●砺波店の和田さん、北市さん、お子様の誕生おめでとうございます。頑張って給料稼いでください。　スタッフ一同

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	473,100	R・F	庵・社・紅丸
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	442,300	ULD	レオナ・ロバート アンディ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	428,200	A・M（ウィルス野郎）	レオナ・庵・紅丸
4	MSH vs SF	1,791,700	T・Y	さくら・ウルヴァリン
5	MSH vs SF	1,736,700	Y・F	さくら・サイクロップス
6	MSH vs SF	1,721,400	Y・F	さくら・リュウ
7	鉄拳3	1'44"70	M・O	ポール
8	マジンガーZ	2,965,250	兜甲児（実はY.I）	グレンダイザー 5面まで

通信欄　●いきなりっスが、この号でる頃にはヴァンパイアセイヴァーの予選終ってるっス！東京の全国大会もみてくるっス！どのキャラの誰が優勝するのか楽しみっス！できることならダイヤグラム下位のキャラが優勝するとてもうれしいっス！大会報告は次号するっス！

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町１－５－１グリーンシティ３Ｆ　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	23,415,110	ゾーンξ（クシー）	㊣　残機3 1コインALL
2	MSH vs SF	1,359,100	777	リュウ&裏さくら 1コインALL
3	X－MEN vs ストリートファイター	2,614,900	EVA	ウルヴァリン&リュウ 1コインALL
4	ストリートファイターII	1,965,400	MTK	ケン使用 1コインALL
5	戦国ブレード	1,172,100	わん²堂	ユーニス使用 1コイン2－3
6	バトルガレッガ	10,999,100	東福山アキラ	ワイルド　ABC 1コインALL
7	ぷよぷよSUN	468,804	14連鎖 TOO	ふつうモード 1コインALL
8	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	1,054,100	きらあっ	1コインラスボス 正解率96%

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァー全国大会予選優勝者の方、大変おめでとうございます。狙うは、世界征服!!まずは、ニッポンからじゃ心してかかって来てやっておくんなまし。失敗には死をもって・・・・・!!　ウソぴょ～ん
応援してます！スタッフ一同

読者オススメの
ゲーセン
マップ
募集中です！

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘７－５　竹林ビル２Ｆ　☎（0798）52－8361

	GAME.	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（震電J7）	2,224,900	EL2	ALL　連付き
2	Gダライアス ルート(λ)	28,746,830	PAL	ALL　連付き 1P側
3	Gダライアス ルート(ν)	32,296,730	FA−007−SGⅢ	ALL　連付き
4	バトルサーキット（キャプテンシルバー）	8,287,900	ジャングル番長バズ夫	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（アテナ、舞、シェルミー）	624,300	ウゲルの弟子パートⅡ	ALL 隠しキャラ使用
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（餓狼チーム）	560,200	スタンド名：フジートール	ALL
7	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	1,607,100	E.本田愛好会会長	ALL　コークスクリューブロー
8	ワルキューレの伝説	462,420	続編希望記念 ゆるしちょんまげ	ラスボス死亡
通信欄	●KOF'97の対戦が熱い、しかしスコアの申請が少なすぎてチョットさみしいです。シューティング以外のハイスコアの申請もしてます！たくさんしてね♡			

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町４－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（1P）	22,981,170	JoupiuSS－㊙	ゾーンξ ALL ㊥
2	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	12,518,190	日本	ALL ㊟1
3	バトルガレッガ（ボーンナム）	14,852,290	日本	7面中ボスまで
4	怒首領蜂（Bタイプ）	93,308,230	A.M	2−5まで（レーザー）
5	怒首領蜂（Aタイプ）	102,775,790	AGF	2−5まで（ショット）
6	怒首領蜂（Cタイプ）	106,329,370	JoupiuSS－㊙	2−5ボスまで（レーザー）
7	鉄拳3（JIN）	3'31"80	中尾友哉	ALL
8	MSH vs SF（リュウ、ケン）	1,042,600	中尾友哉	ALL（メカザンギ）出現
通信欄	●みなさん、元気にゲーセンでゲームしてますか？家庭用ゲームも楽しいですが、やっぱりみんなで盛り上がるならゲーセンしかないと思うんですがどうでしょう。シーーーン（笑）　今月のおすすめアニメ商品は、「機動戦艦ナデシコ」ルリタペストリー等身大もよろしく♡			

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－１　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（ポール）	49"10	㊙同盟 河原町Youking	ALL
2	鉄拳3（吉光）	1'19"55	タコスロ	ALL
3	鉄拳3（ジュリア）	1'52"66	KAE－橘華燕	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,032,400	リボー系インブリードはダメ松山	ALL
5	MSH vs SF（ウルヴァリン・リュウ）	2,285,900	パーマン１号	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（ヤシロ・ジョー・シンゴ）	412,900	しんやですけどー	ALL アドバンスト
7	戦国ブレード（ユーニス）	941,200	ダビスタマニア松山	2−1
8	ぷよぷよSUN（むずい）	189,543	ボーンとったよARASHI	ALL
通信欄	●この号が発売される頃には当店の近く（あまり近くないかも？）まで地下鉄が開通するので、ちょっとウレシイ。			

プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－１　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF（ウルヴァリン&リュウ）	1,387,900	せ－りょー	1cALL
2	MSH vs SF（ゴウキ&ウルヴァリン）	1,075,000	KAS	1cALL
3	MSH vs SF（ゴウキ&サイクロップス）	989,500	自己ベスト−KATURA	1cALL
4	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,054,100	赤いJOYJOY	1cALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（テリー、リョウ、京）	529,400	S.H	1cALL
6	だるま道場	285,880	久しぶりにやったらクリアも出来んDEB	16面 GAMEOVER
7	鉄拳3（花郎）	4'51"46	これクリアしただけちゃうのん?!DEB	1cALL
8	鉄拳3（キング）	5'43"48	赤いJOYJOY	1cALL
通信欄	●市内、県下、中国地方、全国区を問いません。R2号バイパスで倉敷を通る予定のある（笑）方でハイスコア出せる方!!場所がわからなければTELしてください。			

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町８－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（λ・ラムダ）	23,954,850	MRP S.T	ALL　連付き 残機3
2	Gダライアス（μ・ミュー）	18,164,810	まるち=しかげなぎ	μまで　連付き
3	Gダライアス（ν・ニュー）	32,129,590	A.K	ALL　連付き 残機3
4	Gダライアス（ξ・クシー）	24,064,570	やっとでた。	ALL　連付き 残機3
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（日本チーム庵なし）	431,800	オロナミンC	ALL
6	MSH vs SF（ウルヴァリン、春麗使用）	2,141,100	やっぱり心!	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ97（マリー、紅丸、京）	429,700	オロナミンC	ALL
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（トーマス使用）	96,640	カシムラ	ALL
通信欄	●ハイスコアチャレンジャー常時募集中！情報提供大歓迎!! もちろん「ゲーメストみて来ました」という方も大歓迎です。☆情報交換希望、質問等はスコア担当まで。（電話のマナーは守ってくださいね）　店員B氏&氷室			

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70　☎（0774）24－6630

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,014,100	ジョージイノウエFC副会長　うな重	乱入　CP有 ウルヴァリン、さくら
2	鉄拳3	1'24"30	MAC	シャオユウ　ALL
3	ゴーストパイロット	2,223,600	そうか	STAGE12
4	忍者くん阿修羅の章	3,211,890	RST	STAGE11
5	19XX	12,800,700	大久保ラウ	ALL　残3
6	鉄拳3	1'44"70	TAI	ALL　レイ
7	アークエリア	3,415,900	RST	ALL　全2周
8				
通信欄	●レトロゲームが盛り上がっています。ハイスコアラーを募集しています。毎月第4日曜日には鉄拳3の大会があります。前回はYOU KINGが優勝しました。出場者を受付中です。			

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－９　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	3,075,500	SPN　PDT−KEI 冬休みに帰るよ。	リュウ、豪鬼 1cALL
2	Gダライアス	24,756,280	PAL 神戸から来ました!	λゾーン　ALL 200万落ち
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	439,500	M.F	庵、レオナ、マリー ALL
4	スーパーストリートファイターⅡX	1,991,100	SPN−PDT−KEI 福岡に戻るよ!	リュウ　ゴウキ負
5	バトルガレッガ	12,360,920	SPN−SKR−OUK	ボーンナム　ALL
6	19XX	15,678,300	SPN−SKR−OUK	ライトニング ALL　残×3
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	563,660	SPN−GBR−KAA	京、リュウ、ロバート ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	627,200	SPN−T.H−LofN	アテナ、リョウ、庵、ゲーニッツ負
通信欄	●夏休みに遊びに来てくれたみなさん、ありがとうございました。★KE君、アルバイトご苦労様でした。次の休みも待ってるよ！ ＊みんなー、スコアを出してくれ〜。　by　店長Ⓞ			

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市本町１－７－５　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,452,500	HOS	ツメ 日焼けさくら
2	怒首領蜂	153,981,850	えも	2−5　Cタイプ ショット強化
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	395,300	T　2	
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,577,700	KCZ	詩織　1cALL
5	コラムス'97	4,266	FNG	LV152　4段
6	バーチャストライカー2	+17	AAA	
7	バーチャファイター3	1'56"93	服部川カゲ	KAGE
8	リブルラブル	1,033,760	えも〜	31面　10回
通信欄	●今、これを書いている時点で（9月8日）、ナゼかスパⅡX大人気。あと一週間で、当店オープン2周年。ノートもサクサク進んでいる。といった状態。これがのるころには、どーなっているのだろう？　by KCZ			

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋６－４－９　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	33,393,760	FEV−EX.Ⓣ	1cALL㊥ (ν)ゾーン
2	Gダライアス	24,478,000	FEV−EX.Ⓣ	1cALL㊥ (λ)ゾーン
3	MSH vs SF（ウルヴァリン&春麗）	3,000,400	100万落ちARI㊐	1c ALL
4	鉄拳3（真・オーガ）	3'00"53	ガンジャック・・・・バラしたいMAX−C	1c ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,696,100	ASO	1c ALL 乱入ナシ
6	マジカルドロップ（チャリオット）	18,449,190	庵仕様人	ひたすらモード名人・連鎖26
7	コズモギャング・ザ・ビデオ	12,968,910	I・H	1c ALL
8	ロジックプロⅡ（男の子）	40,210	YOS	1cステージ10 LQ205
通信欄	●秋から冬にかけていろいろな新作が出ますね。ストⅢ2ND、侍魂、ポケットファイター、バトライダー、コットン2など、挙げればキリがないですが、タイトーの期待の新作は、サイキックフォース2X△□でしょう。早くプレイしてみたいです。　by. SGN.			

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー・庵・チョイ)	571,900	ジョジョゼゼ　Ⅲ	ALL G掲載　10回
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ)	560,600	八雲Ⅱ世	ALL(シングル) G掲載　3回
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー)	549,100	ジョジョゼゼⅢ	ALL(シングル) G掲載　11回
4	ヴァンパイアセイヴァー (キュービイ)	891,300	フランケン・シュタイナー	ALL G掲載　49回
5	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	880,700	NOR	ALL G掲載　2回
6	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	807,500	八雲Ⅱ世	ALL G掲載　4回
7	鉄拳3 (ジュリア)	3'12"08	ジョジョゼゼ　Ⅲ	ALL G掲載　12回
8	鉄拳3 (エディ)	4'16"58	アニマル・スピリチア	ALL G掲載　17回

通信欄：●夏休み恒例'97チャンピオンカーニバルKOF'97・3on3はPHSチーム（F・シュタイナー・ラスベガス・SLEⅡ世）の完全優勝でした！オメデトウ！夏休みは毎日毎日、朝から晩まで対戦でスーパーヒートUP！その為、ハイスコアはレベルダウン！ガクン！

アミューズメントZiZZ・大竹駅前店

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F　☎（08275）3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	電脳戦機バーチャロン	1'32"76	MSO－08－ユン	ALL ライデン使用
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,107,100	むっちりタブ君	ALL オルバス
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,059,200	TBA	ALL ジェダ
4	ヴァンパイアセイヴァー	911,100	UCO	ALL ザベル
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,304,100	TAI	ALL フェリシア
6	テトリスプラス (ノーマルモード)	342,800	Y.O	ライン186 レベル43
7	テトリスプラス (パズルモード)	310,000	S／N	ALL ノーマルスタート
8	ダライアス外伝	10,206,520	ISSON	Zゾーン ALL

通信欄：●ヴァンパイアセイヴァー2入荷！その他対戦ゲームでは、ティンクルスタースプライツ、マーベルVS、KOF'97が好評稼働中です。また、バーチャロンはアファームド小隊がおまちしております。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQ岡山B1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	紫炎龍	4,750,230	荘司	(5－9)
2	鉄拳3	1'58"40	沢野口	1cALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,023,000	妹尾	フェリシア
4	マネーアイドルエクスチェンジャー	2,777,807	もっと清音向上委員会 BPM－花鳥風月	1cALL 100万×2
5	対戦とっかえだま	1,564,600	夜空悠紀	7面マデ
6	対戦とっかえだま	1,463,800	虹野ファンには負けん!風来の前田	7面マデ
7	スタースイープ	311,700	ERROP	LV25 ひたすら
8	トップスケーター	350,988	STR	元スケーターです

通信欄：●ついにというかやはりというか、ときメモグッズコーナーが完成！B1Fカウンターにて販売しています。その他UFOキャッチャー、おしコア等ときメモゲームコーナー化間近（!?）です。我こそはメモラーって人よろしく!!スコアラーもやっぱり募集中。

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ゾーンλ)	23,575,990	イカサマ高校生 藤崎　皿	連付き ALL　残×3
2	Gダライアス (ゾーンν)	30,960,740	TOM CAT	連付き ALL　残×3
3	Gダライアス (ゾーンο)	28,621,500	So DoM改	連付き ALL　残×2
4	怒首領蜂 (Aタイプ)	132,274,610	オレが玉井だ! ATF一章	2－4　レーザー MAX583
5	怒首領蜂 (Bタイプ)	95,732,690	生きてるだけで精一杯先達のブリ男	2－4　レーザー MAX485
6	怒首領蜂 (Cタイプ)	125,207,810	先達のブリ男	2－5　レーザー MAX487
7	バトルガレッガ	11,047,440	稼ぎが全部出来たら… S.H	チッタ ALL
8	バトルガレッガ	11,559,020	先達のブリ男	ガイン ブラックハートⅡ

通信欄：●最近ハイスコアの集まりがいいんだけど、シューティングしか集まりません。担当者としてはもっといろいろなジャンルに挑戦してほしいと思います。

ホントはハイスコアが集まらないよりマシかと思う担当者

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473－10　☎（0852）28－5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (社・クリス・レオナ)	558,200	N.S	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (裏シェル・狂レオナ・山崎)	435,300	ダイスケ	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (オロチチーム)	397,200	ダイスケ	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (紅丸・マリー・大門)	371,800	GUN	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (主人公チーム)	367,100	GUN	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	847,600	GUN	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (キュービー)	656,400	RYOの弟子H.M	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	629,800	RYOの弟子H.M	ALL

通信欄：●そろそろ寒くなってきましたね、第4回目の大会は何にしようと考えているこのごろです。リクエストがあったらヨロシク！

みんな遠慮しないでハイスコアの方もヨロシク！　店員マサキ

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185－1　☎（086）279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	60,778,730	FW14B－A－O	C－SHOT 2－3
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	417,200	BAD	紅丸・京・真吾 1cALL
3	ストリートファイターEXplus	1,868,200	BAD	ノーマルリュウ 1cALL
4	ストリートファイターEXplus	1,777,000	BAD	ごうき 1cALL
5	ストリートファイターEXplus	1,748,000	BAD	ブレア 1cALL
6	ダートダッシュ	4'46"55	T氏	中級車　AT SNOW
7	スタースイープ	245,110	BAD	1人とことん
8	MSH vs SF	856,400	FW14B－A－O	1cALL ウルバとオメガ

通信欄：●今月もBADの独占状態です。怒首領蜂やっと2週目入りました。対戦で勝ち星あげても記録になりません。自分の実力に自信のある人はスコア出しましょう。新しい楽しみがみつかるはずです。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (λゾーン)	21,038,670	T.Y	1c ALL 連付き
2	Gダライアス (λゾーン)	21,256,490	T.Y	1c ALL 連無し
3	Gダライアス (νゾーン)	20,962,720	HIR	1c ALL 連付き
4	Gダライアス (νゾーン)	20,639,590	T.Y	1c ALL 連無し
5	Gダライアス (μゾーン)	33,253,910	HIR	1c ALL 連無し
6	Gダライアス (νゾーン)	31,149,360	G.M.C DURAN	1c ALL 連無し
7	ティンクルスタースプライツ	1,892,790	SGF－SHT	1c ALL メザイウス
8	怒首領蜂	29,642,460	FTO	タイプC レーザー強化

通信欄：●秋ですね。この季節には、何だかもの悲しい心にぽっかり穴が開いたような気分になるのは私だけではないはず。そんな心の穴をおうめするのが当店の役目。TVゲームコーナー100円台は全部2プレイとなりました。ミンナ来てるスーパーアカトンボ。

アミューズメントハウス・マイズ

山口県下関市横野町1－20－16　☎（0832）58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	19,526,010	GON	ALL
2	Gダライアス	19,347,250	DAN	ALL
3	鉄拳3 (三島平八)	1'47"31	H・M	ALL
4	鉄拳3 (ニーナ)	2'26"58	H・U	ALL
5	鉄拳3 (オーガ第2形態)	2'22"61	MYS	ALL
6	スタースイープ (1人挑戦モード)	534,400	DAN	ALL
7	スタースイープ (ストーリーモード)	5'01"4	DAN	ALL
8	ナムコクラシックコレクションVol.1 (パックマンアレンジ)	773,870	ARQ	ALL

通信欄：●ゲーメストに載ってからシューティングをプレーされるお客が増えつつあります。今から新作がつぎつぎ入荷するのでおくれずプレーされてください。※コスプレイヤー必見

鉄拳コーナーにファイティング武術の金剛寺鉄心登場！

ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区堀川町6－4　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップⅢ	397,550	TEN	ストーリー 1c ALL
2	マジカルドロップⅡ	207,006	MIC	ストーリー
3	マジカルドロップⅡ	1,482,482	鉄球さんCOMEON TEN	とことん LV.カンタン
4	ライデンファイターズ	30,263,820	めぐたん TBN	
5	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	720,500	デミメモリ愛好会 会員No.1	1c ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	777,200	フェリシア愛好会 亨	1c ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(EXマリー)	1,242,200	ちあき	1c ALL
8	バトルサーキット (イエロービースト)	1,522,100	どうしてもオクトパスで1人死ぬ　沖健	

通信欄：●堀川店より歩いて5分の中央通り店です。こちらでもハイスコア受付していますので、希望の方はお気軽にスタッフまで！両店ノート有！堀川店ではイラスト募集！BGM持ち込みOK!

ヒマなとき、さみしいとき(笑)にはぜひご来店ください。　by　4/4トランプル　店員

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス連付 (α－γ－ε－θ－νコース)	33,679,780	GMC、DURAN	1c ALL
2	バトルガレッガ (チッタ　連無)	10,147,670	死体マニ夫	1c ALL
3	ストリートファイターEX (ゴウキ)	1,478,500	FOCUSからの刺客CHAエロザーマス	1c ALL
4	天地を喰らうⅡ (ギエン) 同付	3,001,100	｡｡Q	1c ALL
5	パズルボブル2 (パズルモード)	122,315,850	IRC－まんぼー	1c ALL
6	テトリスプラス (ノーマルパズルモード)	210,300	名前のない。過去からの、来訪者、S	1c ALL
7	1943連付	3,278,420	R.K.CLOHIS	1c ALL
8	ラウンドトリップRV	申請受付中です	♡ヨ・ロ・シ・ク・ネ	

通信欄：●最近ニセ500円玉（韓国の500ウォン玉）の被害が増えて、困ります。近辺の同業店も被害にあってます。

全国の同業店のみなさん、両替機、自販機には、十分注意してください。

by　店長

ゲーム・えの木

高知県高知市旭町3－104　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	463,100	IRA	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	497,000	SRI	ALL
3	MSH vs SF	1,681,200	J.J	ALL (ケン、ゴウキ)
4	MSH vs SF	1,774,300	ON	ALL
5	マジカルドロップⅡ	798,336	サンサンサン	ひたすらモード 23連鎖
6	鉄拳3	2'05"00	制服シャオユウ	ALL
7	バーチャファイター3	1'52"50	J&B	ラウ使用 ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,657,800	KGB	

通信欄：●この号が出る頃には、もうヴァンパイアセイヴァー全国大会の予選も終っていることでしょう。みなさんおつかれさまでした。

秋も新台続々入荷で、みなさんもハイスコアがんばってください。

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	483,100	「対戦人気大爆発中」 J.M.	リョウ・ヤマザキ イオリ　ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	698,100	「まだ²燃えてます」 IBO	レイレイ使用 ALL
3	バーチャストライカー2	+17	「現在人気No.1」 ACS	ARGENTIN ALL
4	スカッドレース（新）	2'01"92	「全国トップおめ」 MSO－おーさま	タイムアタック 昼　F1使用
5	スカッドレース（新）	1'48"62	「でとうございま」 MSO－おーさま	タイムアタック 夜　F1使用
6	スカッドレース（新）	2'30"67	「す。」 MSO－おーさま	タイムアタック 中級F1使用
7	ぷよぷよSUN	427,772	「人気はいまだ健在」 OKV	やさしいモード ALL
8	ファンタジーゾーン	5,816,760	「ハイスコア募集中」 yas	ラウンド19 オパオパ使用

通信欄：●最近は家の中でも楽しいことがいっぱい。インターネットにトレーディングカードゲームetc、、、。でもね、ココにはココでしか楽しめない雰囲気があるんです。遊びにおいでよ！

（モンコレとMagicとインターネットで毎日徹夜状態HIR）

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－4　皆春プラザ内　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（双角）	1,515,000	ETO	ALL Holy
2	鉄拳3（ポール）	1′11″10	ETO	ALL
3	鉄拳3（シャオユウ）	2′48″90	KAZ－AMY	ALL
4	ライデンファイターズ（スレイブ）	40,491,670	KAZ－AMY	ALL
5	ロジックプロⅡ	227,195	B－rogエロザーマスfor無・木茶	
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	523,700	ETO	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（シャドー）	1,050,900	KAZ－AMY	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,224,200	すまんB－rog氏、KAZ－AMY	ALL
通信欄	●近日VF3tbの大会を計画中。お楽しみに☆新作ゲームが沢山発売されるのは結構なことですがいささか高価ではないですか？償却できましぇ～ん☆ポケットファイター、セイヴァー2、ギャロップ2、VF3tbは入ってるでしょう。あのゲームは導入しません。			

WING CLUB

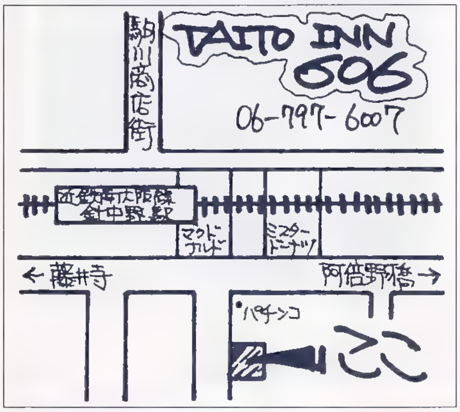
佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番１Ｆ　☎（0954）22－5411

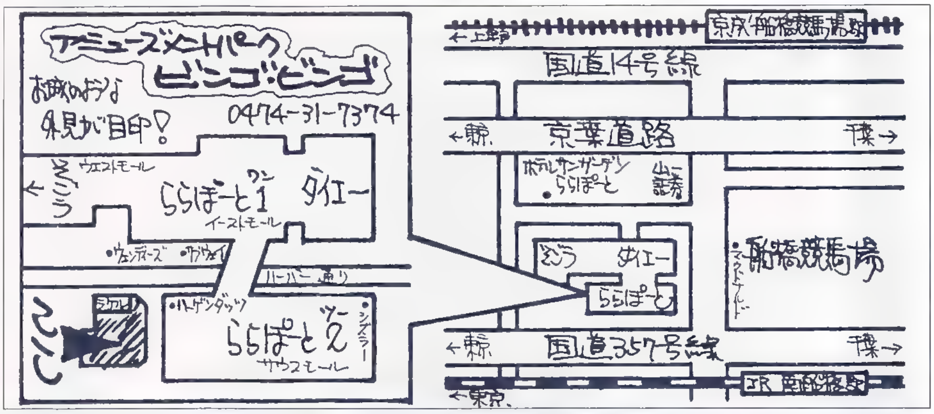
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（εゾーン X'エリア）	22,242,420	谷口君結婚オメデトウ	1cALL ノーミス ㊤
2	Gダライアス（μゾーン Wエリア）	22,864,910	YYY	1cALL ノーミス ㊤
3	Gダライアス（oゾーン V'エリア）	31,860,970	まだまだ激あま目標4000万以上　えっぐ	1cALL ノーミス ㊤
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	534,600	テリー、アンディ、クラーク　T・Y	1cALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	575,400	アテナ、ケンスウ、チン　K・Y	1cALL
6	鉄拳3	4′13″71	えっ、おそい？	キング 1cALL m.K
7	怒首領蜂	36,639,940	I I I	2－2　残×0 ㊤
8	バトルガレッガ	15,376,440	鳥296万30万オチ　中ボスで80万(ヘボ)オーチャン	1cALL 残×0 ㊤
通信欄	●去る8月16日ゲーム大会（キングオブファイターズ97）の大会が当店WING CLUBで行なわれました。上位3位を発表致します。優勝　江里口毅　準優勝　古賀正也　3位　三ヶ島隆幸　以上3名でした。ゲーム大会　参加者台募集中!!			

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	556,000	SMK	1cALL エディット
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	475,000	SMK	1cALL 旧女性チーム
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	374,400	KEN	1cALL 餓狼チーム
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	371,500	KEN	1cALL 主人公チーム
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	400,900	A・A・B	1cALL 京、真吾チーム
6	カプコンスポーツクラブ	538,000	A・A・B	1cALL
7	カプコンスポーツクラブ（テニス）	217,000	K.R	1cALL
8	閃激ストライカー	231,983,180	ミニスカポリス大好きGNN ㊕	5－1
通信欄	●最近、夜の常連の方は、対戦ばっかり・・・。たまには、ハイスコアを狙ってほしいっス。それと、ほかのみなさんも、自信があるゲームは、ハイスコアを狙ってみてください。　店員、M			





新たに3店が載ります！

（すでに集計を開始中です！）

- ●ゲームペガサス
  埼玉県春日部市粕壁2－5－10　☎（048）752－3859
- ●アミューズメントKids
  神奈川県川崎市幸区下平間202　☎（044）556－3665
- ●ビッグウエーブ御殿場駅前店
  静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

※１月15日号（12月15日売）からの掲載となります

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

11月3日(月)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています！

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

この季節、なにげなく道端を歩いていると突然見知らぬネコに襲われることってありません？私は何度か襲われています。

GAMEST 読者プレゼント！ 11月15日号

★ 応募の掟 ★

このページのプレゼントは必ず本誌折り込みハガキのアンケートに答えて応募するように。締め切り日はハガキに明記してあります。当選者発表は一応'97年12月30号に掲載の予定。

新声社提供

1名様

1「ポケットファイター」基板

とてもコミカルで見ているだけで楽しめてしまうポケファイ。フラッシュコンボ中のキャラのコスプレっぽい変身はけっこういい味でてるよね。



ナムコ提供

2にっかつ配給映画「愛する」前売りチケット

ナムコ系列会社にあたるにっかつ株式会社の配給映画「愛する」が今月4日より公開されています。その鑑賞チケットを20組40名様にプレゼントいたします。幅広く多方面で活躍されているナムコさんですが、また未来忍者のときのような企画もしてほしいですね！



20組40名様

コナミ提供

3「ときめきメモリアル～おしえてyour heart シールバージョンプラス」クリアファイル

世の中には、個人で専用筐体を購入しちゃうような熱狂的な強者がいたりします。せっかく業務用というオープンな形になったのに、わざわざ家にこもってゲームするのは健康的じゃないですよね？やっぱり筐体もコレクターズアイテムの一つに過ぎないのでしょうか？

5名様



ゲーメスト読者サービス部提供

4マリーのアトリエテレカ
5マリーのアトリエADテレカ
6八神庵複製原画集

各5名様

将来はワケも分からず錬金術士になってやる！と思っていた時期がありました。しかし、千年亀のこうらもなければ、レジエン石もないこの世の中では錬金術士にはなれません。そして今ではすっかり更正して、吟遊詩人になろうと思っています。っていうか心の中ではすでに吟遊詩人。





Congratulations!!

200号記念 200名プレゼント当選者発表

たくさんの応募どうもありがとう。厳正なる抽選の結果、以下のみなさんが当選いたしました。おめでとうございます！！また、⑭カプコン御会食券のみ都合により次号のプレゼントコーナーで発表します。

①PS版『ストリートファイターEX Plusα』（3名）
愛知／蔵島清志
三重／森田潤
京都／森下雄平

②『NINJA MASTER'S 覇王忍法帖』プロモーションビデオ+ポスターセット（3名）
神奈川／杉下傑
愛知／村瀬照実
京都／宇野満里

③『痛快GANGAN行進曲』ポスター+英語版ポスターセット（3名）
東京／松波由里子
神奈川／斉藤篤志
大阪／小林勇

④『ワールドヒーローズ』ポスター（3名）
青森／山崎直樹
埼玉／石川光輝
福岡／末次まり

⑤『ワールドヒーローズ2』ポスター（3名）
山形／青山浩治
群馬／佐々木春恵
東京／近藤浩志

⑥『ワールドヒーローズ2ジェット』ポスター（3名）
東京／西村洋子
神奈川／本田陽一
京都／山田研二

⑦『ワールドヒーローズパーフェクト』ポスター（3名）
石川／青木葉子
愛知／岡安雄平
島根／毛利知嗣

⑧『クロススウォード』ポスター（2名）
千葉／鈴木礼
東京／小山浩一

⑨『K.O.F'97』ポスター（5名）
宮城／増間洋平
東京／佐藤かおり
石川／北村優子
大阪／前田和範
鳥取／羽鳥悠里子

⑩生駒治美サイン入りナコルルステッカー（5名）
岩手／北村純也
埼玉／萩原純子
東京／渡部徹太郎
高知／山村雄一
山口／加藤俊亮

⑪『サムライスピリッツ天草降臨』ポスター（5名）
北海道／矢場勉
東京／吉田奈央
愛知／森翼
京都／小山敏志
山口／中野英次

⑫『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』ポスター（5名）
北海道／西野吉雄
山梨／千葉勝治
新潟／竹内優
大阪／西原舞子
静岡／武田征通

⑬ミニキュート+『ヴァンパイアセイヴァー』基板セット（1名）
滋賀／梅原義章

⑭カプコン御会食券（ペア1名）
選考中

⑮『ソーラーアサルト』ポスター（3名）
東京／阿部英樹
大阪／小山友輝
熊本／中野明

⑯『ときめきメモリアル おしえてyour heart』メッセージカードファイル（5名）
千葉／菅野正直
神奈川／海老名誠
大阪／竹林文雄
福岡／鈴木真吾
熊本／大林広治

⑰『コットン』湯飲み（5名）
埼玉／伊藤研治
神奈川／根本由臣
大阪／高尾理一郎
和歌山／楠本正明
岡山／猪原栄一

⑱『バーチャファイター3』Tシャツ（5名）
東京／篠原恭子
愛知／村瀬雄治
大阪／岡田知子
大阪／木村高徳
徳島／大貝悠一

⑲『ファイティングバイパーズ』Tシャツ（5名）
北海道／石田まどか
石川／中橋直樹
岐阜／服部哲也
大阪／森崎大策
香川／多田清子

⑳『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』Tシャツ（5名）
山形／伊藤良康
福島／高荒良裕
千葉／斉藤桂一
東京／鈴木靖子
沖縄／謝花崇

㉑『ファイターズメガミックス』Tシャツ（5名）
岩手／近藤和也
秋田／細野孝一
東京／野本悠
群馬／西山香奈
兵庫／横山奈緒美

㉒『ダイナマイト刑事』『ダイナマイトベースボール'97』ダイナマイトうちわセット（5名）
東京／小田豊
埼玉／島村和枝
大阪／久島和浩
愛知／長谷川智隆
岡山／東清太郎

㉓『バーチャストライカー2』タオル（3名）
青森／蛯澤敦
大阪／平井孝尚
埼玉／高沢和宣

㉔『セガラリー』Tシャツ（1名）
兵庫／森博文

㉕『トップスケーター』Tシャツ（2名）
北海道／村上和善
山形／横田隆秀

㉖『ラストブロンクス』Tシャツ（1名）
埼玉／大木弘

㉗『ラストブロンクス』壁掛け（1名）
東京／高橋浩治

㉘『ロストワールド』ムービー集（5名）
福島／樽川正和
神奈川／宮地雄介
愛知／田中俊一
広島／野本晶久
福岡／田代次孝

㉙『スーパーリアル麻雀』シリーズインストカードセット+α（10名）
青森／三上智幸
群馬／小林修一
千葉／石井将一
長野／若林一徳
福井／藤吉清司
大阪／砂子考道
滋賀／高田貴司
兵庫／鬼頭直裕
佐賀／井口稔之
鹿児島／川瀧正容

㉚タイトーシューティングヒストリービデオ（2名）
愛知／川上智昭
大阪／柏木直幸

㉛『サイドバイサイド2』ポスター（5名）
宮城／村田雅史
東京／小野寺雅史
神奈川／花沢剛
鳥取／細谷勇治
鹿児島／高木千尋

㉜『マジカルドロップ』グッズセット（1名）
大阪／籐堂伊織

㉝PS版『モンスターファーム』（3名）
群馬／根岸秀和
静岡／松下洋志
高知／杉内康敏

㉞『ファイナルハロン』うちわファミリーセット（30名）
北海道／渡辺 正明
青森／福田久美子
青森／坂上洋二
秋田／矢部里美
埼玉／青木美恵子
埼玉／上野籐子
東京／矢澤彰規
東京／高沢和紀
東京／菅原直己
東京／山崎葉子
神奈川／湯本学
神奈川／石井信光
神奈川／花川康治
長野／小山田文雄
滋賀／金子修
京都／林俊一
京都／橋本今日子
大阪／高橋秀典
大阪／西村尚子
大阪／坂本信幸
和歌山／小柳明日香
岡山／鈴木恭子
愛媛／本田光輝
愛媛／大山和也
福岡／神田川一
熊本／福山早苗
大分／坂田直人
宮崎／宇野良樹
鹿児島／福井伸行
沖縄／小宮山真一

㉟技・脳・体ジャンパー（1名）
北海道／道永幸樹

㊱ナムコオリジナルテレカ金・銀セット（10名）
青森／金子悟
岩手／浜崎隆弘
埼玉／原田勝児
東京／岩本守弘
神奈川／小宮重喜
静岡／呉林早苗
愛知／本庄幸太
兵庫／岩本良太
山口／前田英城
福岡／江田千恵

㊲『TREASURE GEAR』プロモーションビデオ+ポスター2種類セット（10名）
北海道／大山留以
宮城／清野将政
東京／飯山宏行
愛知／田中彰一
兵庫／前川知嗣
奈良／西原秀卓
和歌山／水本隆
徳島／山口啓司
熊本／森岡秀樹
大分／福田竜二

㊳『麻雀学園祭』ポスター（10名）
秋田／北村広幸
栃木／柴崎尊勇
埼玉／山内崇行
埼玉／尾中隆之
東京／荒木丈雄
神奈川／岡部知行
京都／上枝道正
大阪／金澤功
兵庫／山田靖
三重／南部裕也

㊴『ブラッディロア』ポスター（10名）
北海道／斉藤洋次
青森／呉山舞子
栃木／佐々木功
埼玉／後藤康志
東京／滝田ゆきえ
新潟／佐藤やよい
京都／中山雅之
大阪／川野洋次
山口／板野靖子
鹿児島／坂東健司

㊵メルティ、ダークメルティグッズ10点セット（3名）
千葉／山中修一
兵庫／橋本尋貴
山口／白石尚也

㊶七瀬 ナコリムグッズセット（2名）
秋田／前川重之
東京／清沢一世

㊷シグマAV-5000+シグマ8000TBセット（1名）
山口／岡村昌平

㊸PANA TWIN LONG（1名）
福島／鈴木康弘

㊹PANA CUSTOM LONG（1名）
岡山／坂井一紀

㊺『K.O.F'97』基板（1名）
神奈川／佐藤友美

㊻『鉄拳3』基板（1名）
福岡／井上崇成

㊼『怒首領蜂』基板（1名）
千葉／坂井誠一

㊽『Gダライアス』基板（1名）
愛知／加藤文章

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9　Tel 03-3261-8211(代)

■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

10年4月生
願書受付中



行動開始。

近い将来、頂点を制する新鋭ゲーム専門校

●入学案内書無料進呈!
ハガキか電話でお申し込み下さい

即戦力となる人材を育成。

クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

学院特別奨学金制度のお知らせ

本学院への入学を強く希望し、ゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉学意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間給付します。
この制度は平成10年度入学生に適用されます。詳細は入学資料をご覧ください。

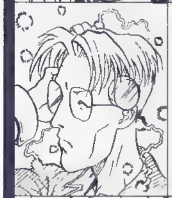
マシン環境 PC-98シリーズ、DOS/Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。








●もっといいゲームを！という欲求についてこられない今のゲーム業界。そんなところに「最近面白いゲームがなくて…」という原因がある。ゲームのバージョンアップは、短期的な欲求解消にはなるが、根本的には…。目の肥えているゲーマーにはちょっとね。先日のAMショーでも感じたけど、「夢のある」とか、「なんなんだこのゲーム！」というようなゲームは少なかった。会社内の事情もあるだろうが、ビックリするものがほしいですね。（ずるずる）



●近々引っ越しを予定しているのだが、それ以前に場所が決まっていない。新声社ビル目の前の〝なか卯〟の上、という声もあったが、それだけはかんべん願いたい。現住所が神奈川の大和なので、できれば編集部より西側希望なのだが、もうそれだけで条件がキビシイ。田園都市線（半蔵門線）沿線か、都営新宿線沿線でいいトコないのかな。水道橋近辺も目をつけてるんだけど、ちょいと贅沢か？まぁ、まずはヒマを見つけるとするか。　（KAL）



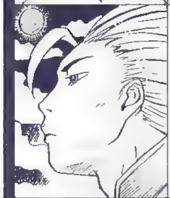
●最近銀モノ（銀のアクセサリー）収集にハマっている。アルミやステンレスには出せない、温かい光沢を見ているとなんとも幸せな気分になってくるのは気のせいだろうか⁉先日、マルゲ屋大阪店で鉄拳3ビデオ解説を終えた後、フラッと寄ったインド雑貨屋で見つけたバングルを、東京に戻るという理由でかなり値引きしてもらいゲットしたのだが、今それを着けているだけでもうオリャ〜絶頂ッス‼　（エアガイツかなりグー。マジ期待‼スー）



●時に10月2日。恐ろしい出来事に見舞われた。地元のゲーセンでゲームを楽しんでいると、見ず知らずの人に声をかけられた。一見まともな風体のその人の語る言葉は支離滅裂で、よく聞きとれない。その時は早々に立ち去ってくれて安心したのだが、何やら様子がおかしい。その人物が私を凝視していることに気づいたのだ。私は、その人物の持つ危険なオーラに戦慄を覚え走って逃げ出した。　（文章で書くと笑い話だけど本当に怖かったDS1）



●僕が映画を見に行く基準は、監督、ジャンル、主演俳優といった常識的なところにプラスして、脇役に気に入った俳優がいないと足を運ぶ気にならない。近年、それに該当するものと言えば、「エグゼグティブ…」のJ・レグウィザモ、「スリーパーズ」のK・ベーコン、「今、そこにある危機」のJ・R・ジョーンズといったところか。そして今、期待しているのが「コンエアー」のS・ブシェーミ。あの怪演（？）が見ものだ。　（アディトシ）



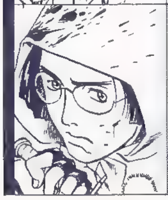
●AMショーでストⅡ2ndをプレイ。空いている台を見つけたので1人でユンを練習してたら、すかさずジューンに捕まって対戦に。しかも、わりと盛り上がった。筐体のまわりはコンパニオンよりゲーマーに近いコスプレイヤーを使い、うまく盛り上げようということらしい。これからはこういうブースが増えるのかもなぁ。　（Fu-Bu-Ki=GED）



●1カ月程前から左の鼻の穴の通りが悪くなり、遂には完全に詰まってしまった。そんなある日、電車の中でくしゃみを一発放ったところ、鼻から水のようなもの(鼻水じゃないよ)が止めどなく垂れ始めるではないか。両手に溢れんばかりの水を溜めている自分とそれに奇異の目を向ける乗客。謎の病への不安と自分の置かれた状況に人生最大の絶望感を味わった97年秋でした。ちなみに原因は鼻にポリープができたからとのこと。切除します。GYU



●そんなこんなで、給料日前だというのにまた〝声ゲー〟を買ってしまった。しかもFXとサターンで計2本。果たしてクリアするのはいつだろう…。っていうかマイFXは最近声ゲー専用マスィーンと化しているし。そんなオイラだがマイテーマは〝熱血〟だったりする。なもんで今の一押しゲームは「ストライカーズ1945Ⅱ」。中途半端な腕だとあのランクの上がり方などはキツイでしょ。でもそこがまた燃え²。　（とか言いつつ「守護月天」に♡な㊥）



●ども、ノリックです。最近フランス近代の歴史があつい。ってナポレオン関連の漫画を読んだからなんだけど、やはり歴史は面白いね。ゲーメストの読者の中には高校生がたくさんいると思う。でも学校の世界史の授業を面白いと感じている人は少ないんだろうなあ。でも、これって極論ゲームと一緒！ヤリ込めばどんなものにだって楽しさは見つかるはず。最初からイメージを固めちゃダメ。可能性は無限なのだから。　（じじくさNORICK）

OPINION 論

普通に遊べるゲームの重要性

石井ぜんじ

ゲームはいろいろな面白さがある。単純な面白さもあれば、斬新で濃い面白さもある。やりこんで初めてわかる面白さもあれば、不満のない面白さもある。

それは承知のうえで、あえて大衆的な、一般的に受け入れられるタイプのゲームはどんなものだろうか?ひとつ言えることは、見た目に面白そうに見えて、最初にプレイしたときに面白さがわかるということであろう。

ある程度、何をしているのかがわかって、思い通りに動かせるということが必要だ。それは、対戦格闘ゲームにもいえると思う。

操作が練習できる程度であればいいが、それ以上のテクニックが要求されるのはキツイ。その操作が、全キャラ共通のシステムになっていればなおさらである（繰り返すが、もちろんこういうゲームを否定しているわけではない）。

使わなくても遊べる、というのがキャッチフレーズでも、共通システムだと結局使いこなさなければ勝てない時代がすぐくる。そのとき、覚え始められるものならそれで構わないが、難しいシステムはそうはいかない。

また、少しばかりうまい人に、手も足も出ないのも困る。下手な人が勝てるんじゃゲームではない。しかし、少しはプレイした感覚と、納得感をもって席を立ちたいものである。

いろいろ条件をつけてきたが、要は「普通に遊べる」ことが重要なのではないかと思う。まずやってみて、普通に遊べ、楽しめるのが前提。特殊なシステムは必ずしもいらない。そこからやりこむにつれ、面白さが深くなっていくのが理想だ。

欲をいえば、普通に遊べるのに加え、可能性のある技やシステムが加わっているのがいい。特に複雑でなくても、考えようによっては、プレイヤーが応用できそうな技やシステムがある、それが可能性という意味だ。

ゲームセンターには、このようなオーソドックスなゲームと、特殊でコアな面白さのあるゲームが混在しているべきであろう。ゲームにはそれぞれの作り方があるので、コアな面白さのゲームをオーソドックスに作り直そうとしてもなかなか無理がある。結果的に面白いものになっていなければならない。

このところ、クセのある対戦格闘ゲームが増えてきて、そういう点では個人的に結構楽しい。だが、形はどうあれ、オーソドックスな遊びやすいゲームもそろそろ期待したいもの。誰もが遊べて、飽きのこないなんて虫のいい話だが、そんなタイプの対戦格闘ゲームを望みたいものだ。

表紙の裏をとれ

どうもお久しぶりです。約1年ぶりにゲーメストに戻ってきました。

連載第1話目から、編集さんおよび印刷所にご迷惑をおかけしてすみません…。なにはともあれとりあえず応援を。

そして！第1話目ということで表紙を描かせていただきました(CG加工は編集さん)。感想をください。

藤原先生ごめんなさい。

（中平正彦）

■待って〜もうひとこと

宇宙に敵なし！マウント虎だ！久々に新作ビデオの紹介といきたい。

まずは「怒首領蜂」。宇宙一のプレイをお目にかけよう。10月末の発売に向けて現在製作中！（っていうかまだ何も…）。

次に「ヴァンパイアセイヴァー」。11月の大会で初売り予定だ。これはちゃんと進行中。

最後に「K.O.F.'97」。ド凄ぇ付録を考案中だ。11月発売予定トゥハ！（虎）

GAMEST 11月15日号

■平成9年11月15日発行　第12巻18号通巻204号
■発行人　加藤 博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN　KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ　田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE　K-TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ　借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー　善之字元帥　DS-I　MIO　福田欄太郎　猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北裏裕章　青木珠美　二田祐樹　竹森眞由美　松田史征　花沢貴宏　鳴田雄吾　松原法史　加賀栄臣　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢　ローリングストーン　エジマ企画　斉藤若子


SPIシステム最新作「ライデンファイターズ」
シリーズ続編間もなく登場!
この翼が時代を変える!!
SPIシステム第5弾!
RAIDEN FIGHTERS 2
OPERATION HELL DIVE
ライデン・ファイターズ2
▼新機種を含む全7機+αから
選択可能!!
▼多彩美麗なグラフィックで
臨場感、壮快感を極限まで追求!
▼様々な攻撃バリエーションを生む
2人同時プレイ!途中参加も可能!!
※画面写真は開発中のものです。
キャラクター・CGデザイナー募集中!!
お問い合わせ・TEL.03(3238)1630
(株)ライズ 迄
セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL.03(3238)9169/FAX.03(3238)9187
©1997 SEIBU KAIHATSU ,INC.

発売直後号! 秋のシューティングはこれで決まり!

STRIKERS 1945 II

TM

待望の続編『ストライカーズ1945Ⅱ』。もうプレイはしたかな?今回は、前半の要となるランダムステージ4面分を詳細に攻略。ノーミスでここを突破するのが目標だ。

使い方いろいろ
溜め撃ち講座

前作との大きな変更はやはり、ゲージの付いた溜め撃ちだろう。今回はこのシステムについて、詳しく説明させてもらおう。

担当:キャサ夫

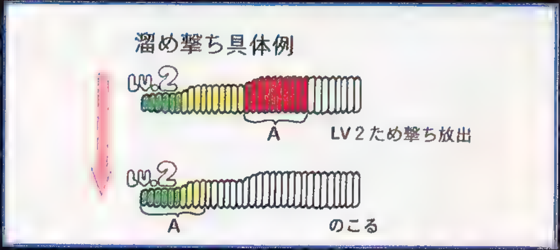
なぜ溜まる!? 溜め撃ちゲージ

溜め撃ちを使用するにあたり、必要になるのが「溜め撃ちゲージ」だ。ゲージには3色の色がついており、緑、黄、赤という順番で着色されている。つまり、この色の違いがレベルの違いであり、レベルの値で溜め撃ちの性能も異なるワケだ。なお、溜め撃ちはレベル1(緑色)になれば使用が可能だ。

溜め撃ちを使うとき目安にする溜め撃ちゲージ、このゲージを溜めるにはどうしたらいいのか?これに関してはノープロブレム。普通にゲームをプレイしていれば、必ずゲージが溜まるシステムになっているのだ。

具体的に説明すると、敵にショットがヒットすることによって、ゲージが溜まっていくようにできている。

ゲージの溜まるスピードは今のところ機体によって異なるのでは?などの疑問もあるが、これは、パンケーキ、ハヤテといった、敵をサーチする武器を持っている機体は、必然的にゲージの溜まりも早いと考えるのが正しいだろう。



今を生きるか!? 未来を生きるか!?

溜め撃ちで明らかにいえることは、全機体レベル1よりレベル3のほうが確実に強いということ。しかし、レベル3の溜め撃ちは簡単に使うことができない。それがゲージとの関係になる。

レベル3まで溜めるにはステージによって多少異なるが、スタートからクリアまで丸々全部の時間がかかる。つまり、レベル3を溜めるためには道中で苦労しなくてはならないが、攻撃の激しいボスを簡単に倒せてしまうという利点が…。

もちろんこれと逆のこともいえる。ボスで多少の困難を強いられるが、道中で溜め撃ちレベル1をまんべんなく使っていけば、かなり楽に道中を進むことができ、難なくボスに到達できる。

これによって溜め撃ちの強さ、使い方は一概にはいえないということがわかるハズだ。

確かにキャラクターによって差もある。疾風なんかはオプションを設置する溜め撃ちになっているのだが、レベル1とレベル3で比較したところ、オプションの数が増えるだけ。だからレベル1でこまめに使用するといった使い方が理想といえるだろう。

ライトニング、パンケーキ、震電はレベル1でも十分な攻撃力を誇るが、レベル3まで溜めた場合、その威力とともに敵の弾を消すこともできるようになる。場合によってはボムの代わりに使うといったことも可能だ。



疾風はレベル1でところどころに設置。レベル3より強いぞ。

(得)テクニック ライトニング

独立した2本のトマホークを発射する溜め撃ち。敵との接触があると爆発する。もちろん外したときはショック大。しかし、手前の敵と奥の敵を狙うことが可能。使い方次第では君もテクニシャンに…。

(得)テクニック フライングパンケーキ

ワイドショットにサーチレーザーで溜まりも早い。小まめなレベル1よりも、的確にレベル2まで溜めて使ったほうがパターン化しやすいぞ。

(得)テクニック フォッケウルフ

溜め撃ちレベル3。これぞ〝安全地帯〟。フォッケウルフのレベル3は必見!発射後、発射位置で約5秒間停止。その後、低速で徐々に画面上部へ移動。レベル1でも一応できるが…、レベル2のほうが安心できます。



フォッケウルフはレベル1でも一応、中に入れば安地。意外に重要!?

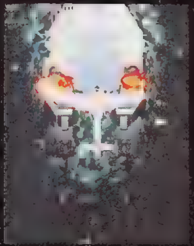
(得)テクニック 疾風

恐らく6機体中で一番金塊を回収しやすい疾風。レベル1の溜め撃ちをあらかじめ敵出現位置に設置し、落ち着いて金塊を回収だ。

(得)テクニック 震電

震電の溜め撃ちは発射後徐々に加速していくので、レベル問わず、できるだけ敵の近く(目の前)で使うのが理想になる。

レベル3ならばボスでも一撃で破壊ができるぞ。



震電レベル3。無敵&超破壊力でボスも一撃!

(得)テクニック モスキート

投下した爆弾の強さは本物。その爆弾が通った道は跡形も残らないだろう。

敵出現位置を把握し、早めに「置いておく」といった使い方がベストだ!

空ステージ 道中MAP



B区間
A区間
爆撃機ギガント
震電に似たザコ8機出現

〈マークの見方〉
△=爆撃機（B-29）
■=爆撃機（深山）
P=パワーアイテム出現（固定）
B=ボムアイテム出現（固定）

空ステージ



アジア上空を舞台としたステージ。爆撃機ギガントと深山は手強いぞ。

担当：フニャ夫

初めに今回の前半ランダム面攻略は、全ステージ4面にきたことを前提とした攻略である。1面から3面に出現してしまった場合は、4面に出現したときよりも難度は低いので特に問題ないだろう。

要注意爆撃機2種

空ステージで注意しなくてはいけない爆撃機は、ギガントと深山の2機である。

爆撃機ギガントは、5WAYの赤弾と白弾による複合攻撃をしてくる。また表のほうにギガントの攻撃パターンを載せておいたので参照してほしい。

ギガントの攻撃パターン

①5WAYの赤弾
②6連射の白弾
③5WAYの赤弾
④2連射の白弾
⑤5WAYの赤弾
⑥2連射の白弾
⑦5WAYの赤弾
⑧6連射の白弾
⑨5WAYの赤弾
⑩6連射の白弾
⑪5WAYの赤弾
⑫2連射の白弾
⑬5WAYの赤弾
⑭2連射の白弾



要注意爆撃機ギガント。

次に注意しなくてはいけないのが爆撃機「深山」だ。深山は、3WAY、2WAY、2WAY、3WAY、2WAYの順に赤弾をバラまいたあと白弾を3連射してくる。この深山がステージ道中、後半に、3機出現するので、出現と同時に倒すようにしていかないと危険な状況になってしまうので注意しよう。



爆撃機「深山」はステージ後半に3機出現するので手強いぞ。

A区間

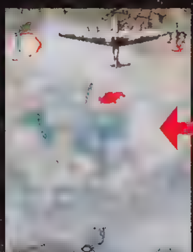
初めに画面前方から右、左の順番で爆撃機が出現する。この爆撃機は出現と同時に倒すようにすれば特に問題ないだろう。

最初の爆撃機を倒したあと、画面左右から震電に似たザコ機が大量に出現し、赤弾をはきながら画面前方へと飛びたっていく。この震電に似たザコ機をある程度ショットで倒したら、画面左右どちらかに自機を移動させる。

しばらくすると画面中央から爆撃機ギガントが上昇してきて、5WAYの赤弾による攻撃のあと白弾を6連射してくるので、この白弾を画面端に誘導したあと、中央へ自機を移動して白弾を避けるようにする。



画面端にギガントの白弾を誘導して、



中央へと切り返していく。

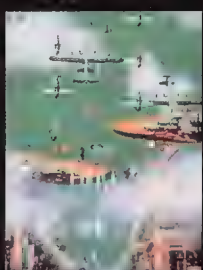
また、爆撃機ギガントが出現すると同時に、画面前方左右からザコ機が1機ずつ計2機のザコ機が出現する。このザコ機は白弾を真下に4連射する攻撃をしてくるが、1回白弾を4連射撃つだけで、そのあとはなにも攻撃をしてこないため、無理に倒しにいく必要はない。この場所は爆撃機ギガントを最優先で倒すようにし、溜め撃ちを1回使用するようにしよう。

爆撃機ギガントを倒すと左右から1機ずつ出現したザコ機が2機に増え、計4機のザコ機が出現するようになる。ザコ機が4機に増えても、1回攻撃をしたあとは何も攻撃をしてこないので、早めに倒しにいき、溜め撃ちゲージを溜めるようにしよう。

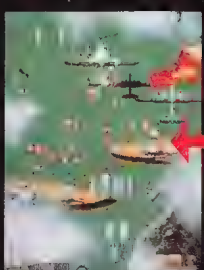
B区間

B区間に突入すると、画面前方左右から、A区間で出現した白弾を撃つザコ機が登場する。この場所はまず右側のザコ機は無視して、左側のザコ機が白弾を撃ったらすぐ左側のザコ機を倒して、溜め撃ちを撃てるようにしておく。

左側のザコ機を倒すとすぐに爆撃機「深山」が出現するので、溜め撃ちを使って出現と同時に倒すようにする。続いて画面右上、中央の順番で深山が出現する。この場所はまず画面右上から出現する深山を先に倒すようにし、右側の深山に弾を撃たれてしまった場合は、落ちついて画面左側に移動して弾を避けてから、再び右側の深山を倒しにいくようにする。右側の深山を倒せれば、あとは中央の深山1機だけなので特に問題ないだろう。



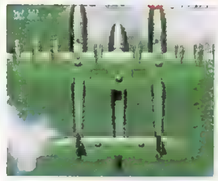
右側の深山に弾を撃たれたら左側に移動して弾を避けてから、



右側の深山を倒しにいく。

零式大型飛行艇 須弥(しゅみ)

空ステージ ボス1次形態



1次形態でも、大きく分けると2タイプに分かれる須弥（しゅみ）。ただし、攻撃はそんなにきつくないぞ。

担当：フニャ夫

1次形態(Ⅰ・Ⅱ)各種攻撃

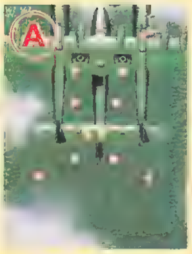
初めにボスの各攻撃モードの説明からしていこう。まず写真Ⓐの場合は、ボスの写真の砲台Ⓐからクロス状に白弾が飛んでくるもの。写真Ⓑの場合も、砲台Ⓐから3WAYの赤弾が自機に向かって飛んでくるもの。写真Ⓒの場合は砲台Ⓓから赤弾が真下に連射してくるものだ。基本的にこの3つのモードがボスの主な攻撃パターンになる。

まずは1次形態Ⓐの攻撃順序を詳しく説明していこう。初めに写真Ⓐの攻撃の後、ボスは砲台Ⓑから赤弾を自機に向かって連射してくる。次に砲台Ⓒから赤弾を4WAY、5WAY、6WAY、7WAYの順番で自機にめがけて赤弾が飛んでくるというもの。以上がボスの1次形態による攻撃順序になる。

次に1次形態①の攻撃順序を説明していこう。1次形態①になると、ボスの水平尾翼がなくなり、写真Ⓒの砲台Ⓓが出現する。まず初めにボスは、写真Ⓒの攻撃の後、写真Ⓐ→写真Ⓒ→写真Ⓐ→写真Ⓑの順番で攻撃を行い、その後にボスはウォーロイド形態（2次形態）へと変型していく。

ただし2タイプあるといっても、厳密にいえばの話であって、プレイしている分にはあまり違いは感じないだろう。

1次形態攻撃モード







各攻撃の対処方法

1次形態①のときに注意しなくてはいけない攻撃は、基本的に写真Ⓐの白弾のクロス弾による攻撃をどのように避けていけばいいのかが問題になってくる。このクロス弾の基本的な避け方としては、ボスの正面にいれば難なく回避できる。

しかしクロス弾にザコの赤弾が絡んできた場合のことを考えると、初めからボスの正面でクロス弾を避けようとしたときに、ザコの赤弾も正面に飛んできてしまうので大変危険な状況になってしまう。

この状況を避けるために、自機をボスの正面から少しずらしたところに移動させ、ザコの赤弾が正面に飛んでこないように誘導し、クロス弾が飛んできたらボスの正面に移動してクロス弾を避けるのが理想のパターンになる。



ザコの赤弾を誘導してから、

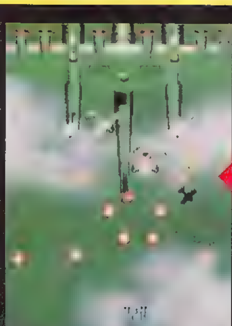


ボスの正面に入り込むようにすれば安全だ。

しかし場合によっては、クロス弾をボスの正面で避けられない状況になってしまう。このときは、ボスの正面左右どちらか少しずれた場所にもクロス弾に対しての安地があるので、落ちついて弾を回避しよう。



初めからボスの正面でクロス弾を避けようとすると、

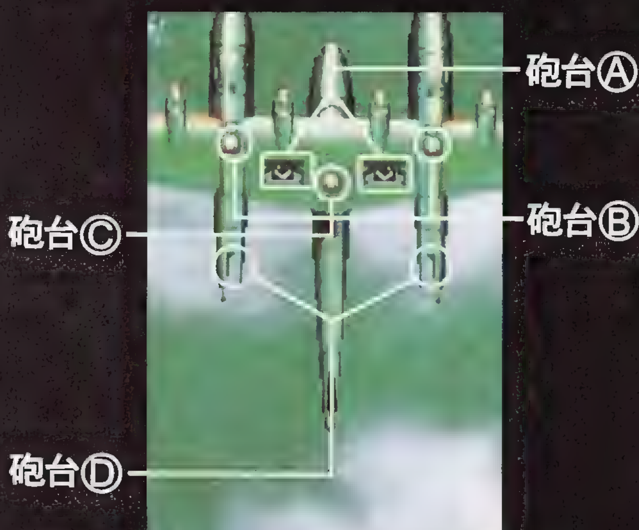


ザコの赤弾が絡んできて、危険な状況になってしまう。

次にボスの1次形態②で注意しなくてはいけないのが、ボスが写真Ⓒの攻撃をしてる際中に、写真Ⓐのクロス弾が一緒に絡んでしまうことだ。

この場合はザコの赤弾などの絡みなどいろいろ異なるが、基本的にはボスが写真Ⓒの攻撃をしてきたらボスの正面に自機を移動させて、その後の写真Ⓐのクロス弾も正面で避けられれば特に問題ないはずだ。

最後にこの飛行形態モードは、自機の溜め撃ちを1回も使用しないことを前提とした攻略であるということを付け加えておく。

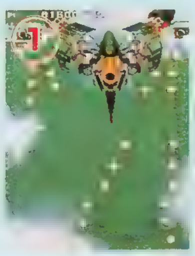


ストライカーズコラム① スクロールアウトの利用法

突然だが「スクロールアウトって何のこと?」と思っている読者の人に、スクロールアウトとはどのようなものなのかを簡単に説明していこう。

まず写真①を見てもらいたい。ボスの左右の腕に付いている砲台から、2WAYの白弾が自機を挟むように飛んできている。この場合、基本的には2WAY弾の間に入りながら弾を避けていけばそれほど問題ない攻撃だが、これにザコの赤弾が絡んでくると厳しい状況になってしまう。

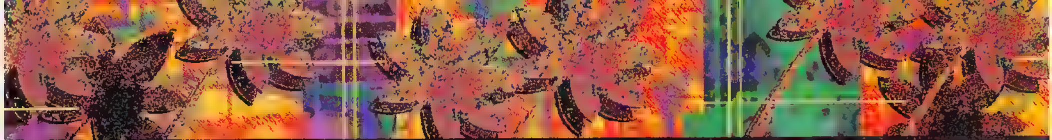
しかしここで左右どちらかの腕の砲台を画面の外に消してみると、写真②のように片方の砲台からしか2WAY弾が飛んでこないので、弾を避けやすくなる。このテクニックは、次のページのウォーロイド形態の攻略に役立つので、ぜひ覚えてもらいたい。



この2WAY弾による攻撃も…、



スクロールアウトを使用すると、この通り楽に回避できる。



ウォーロイド形態攻撃モード



ウォーロイド形態各種攻撃

まず初めにボスの各攻撃パターンの説明をしていこう。

写真Ⓐの場合は、ボスの中心部の砲台から赤弾を扇状にバラまいてくる。写真Ⓑの場合はボスの肩に付いている砲台から赤弾が全方向に飛んでいく。

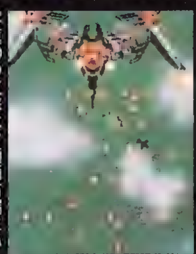
写真Ⓒの場合は、ボスの腕に付いている砲台から白弾を2WAY、自機を挟むように飛んでくる。写真Ⓓの場合は、腕の砲台から白弾が角度を変えながら飛んでくる。この後ボスは、写真Ⓑ、Ⓐの順番に攻撃をしてきた後に、ウォーロイド2次形態へと変型していく。

写真Ⓔの場合は、白弾が4WAYで角度を変えながら飛んでくる。写真Ⓕの場合は、白弾が自機を狙って2WAY、3WAY、2WAYの順に飛んでくる。細かい説明をすると、2WAY弾は自機を挟むように飛んでくるので、その場で止まっていれば問題ないが、3WAY弾はしっかり自機を狙って飛んでくるので注意しよう。

写真Ⓖの場合は、ボスの中央にある砲台から赤弾（大）を3連射、真下に向けて撃ってくる攻撃だ。写真Ⓖの攻撃を終えると、ボスは、写真Ⓔ→写真Ⓕ→写真Ⓔ→写真Ⓖの順番で攻撃を繰り返してくるようになる。

各攻撃の対処方法

ここからは、各攻撃別の対処方法を説明していこう。写真Ⓐの場合は、まずボスが扇状に赤弾をはいてきたら、画面の右端に自機を移動させて赤弾を避け、その場所から自機を真上に少しずつ移動させて、写真Ⓐの赤弾を避けるようにする。


写真Ⓐの攻撃は、画面右端にいると赤弾を避けやすい。

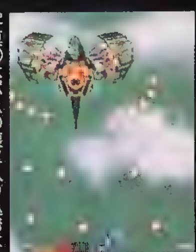
次にボスは画面右端に移動してきた後、自機のかなり近くまで接近してくるので、そこで溜め撃ちを使ってボスにダメージを与えるようにする。

次にボスはその場所から横に移動しながら、写真Ⓑの攻撃をしてくるので、ボスの動きに合わせながらショットを撃ち込むようにする。このときにボスの右肩をスクロールアウトで、画面外に消しておくと楽になる。

写真Ⓑの攻撃が終了するとボスは画面前方に上昇した後で写真Ⓒの攻撃をしてくるが、ここまでにボスにきっちりダメージを与えていれば、ここでウォーロイド形態パート2へと変型させることができる。

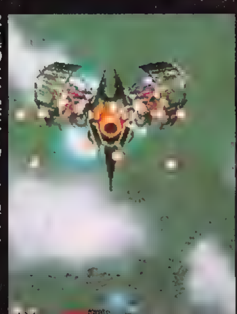
一応、写真Ⓒの対処の仕方を説明すると、2WAY弾は自機を挟むように飛んでくるので、ボスの動きに合わせながら2WAY弾を避ければ問題ない。

ウォーロイド形態パート2になると、ボスは写真Ⓔの攻撃になる。この4WAY弾は角度を変えながら飛んでくるが、基本的にはボスの懐に入りながら4WAY弾を避ければ問題ない。しかしザコの弾などの絡みできつい場合は、4WAY弾の弾の間を見切って避けることも必要だ。


写真Ⓔはボスの懐に入り込むように避ければ大丈夫だ。

写真Ⓔの攻撃が終了するとボスはすぐに写真Ⓕの攻撃をしてくる。2WAY、3WAY、2WAYの順番で自機めがけて白弾が飛んでくるが、攻撃モードで説明した通り、2WAY弾は自機を挟むように飛んできて、その次にくる3WAY弾はしっかり自機を狙って飛んでくるので、左右どちらかの広いスペースに自機を1〜2キャラ分移動させれば、3WAY弾を避けられ、その後の2WAY弾もその場所で避けられる。

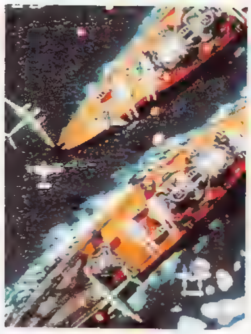
また2WAY、3WAY、2WAYと白弾を撃たれている最中にザコの弾も絡んできてしまい、どうしようもなくきつくなってしまった場合はボムを使用して回避するようにしよう。


写真Ⓕは、実は3WAY弾しか自機を狙ってない。

海ステージ

北極海が舞台の海ステージ。道中、常に現れる爆撃機との戦闘が攻略の要だ。

担当：善之字元帥

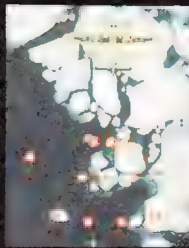


要注意敵機

海ステージは、出現順が前半（1～2面）か後半（3～4面）かによって、大きく難易度が変化する。

その理由は、爆撃機「ユンカース188」の攻撃で、後半面にこの爆撃機が現れると、多量の赤弾をまき散らし、その他の小型ザコとの複合攻撃で逃げ道がなくなってしまう（爆撃機の攻撃は、別表に示しておいたので参照のこと）。

特に、面後半の戦艦「長門」付近では、一度に3機と戦う必要があるため、最優先で爆撃機を倒すよう心掛けよう。



こいつが爆撃機、ユンカース188。弾幕がキツい！

ユンカース188の攻撃

①自機を狙う赤弾3連射
②狙わない4WAY×1
③狙わない3WAY×2
④狙わない2WAY×2
⑤狙う赤弾6連発
⑥狙う白弾2連発
⑦①に戻る

さて、海ステージ道中で、実際に注意すべきエリアは2つ。2隻の戦艦「伊勢」が登場するあたりのA区間と、戦艦「長門」が登場するあたりのB区間なので、別々に紹介していこう。

A区間

右から3機、左からも3機の爆撃機が登場しつつ、海上の戦艦2隻と戦わなければならないA区間は、かなり忙しく感じられるが、敵を倒す順番を覚えれば、さほど難しくなくなるはず。

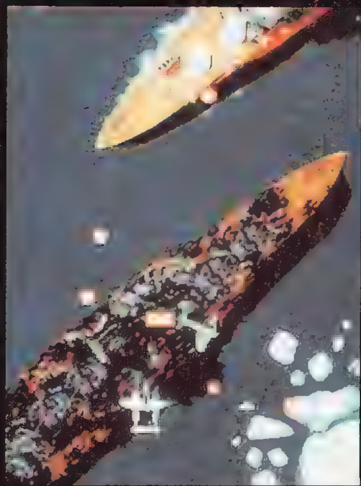
まず、左右から現れる爆撃機は、他の場所に現れるものと違って、大した攻撃をしてこない。そのため、無理して先に倒そうとせず、まずは戦艦を倒すようにしよう。



ここの爆撃機は、後回しにしても、さほど害はない。

問題の戦艦は、主砲から速い白弾を撃ってくる。この弾は自機を狙っているが、主砲の回頭速度が遅く、意外なタイミングで弾を吐かれることになるため、早目に壊すこと。

ちなみに主砲部分と艦橋部分は、それぞれ金塊を残すが、艦橋部分を先に壊し、主砲を誘爆させると、主砲は金塊を残さないことを覚えておこう。



戦艦「伊勢」の主砲は、回頭速度が遅いため、意外なときに弾を撃たれる。主砲を先に壊そう。

B区間

A区間を越えると、すぐに中央から爆撃機が現れる。この爆撃機はショットで素早く倒してしまおう。

中央の爆撃機を倒すと、すぐに左、右の順番で爆撃機が出現するが、この爆撃機は左右共に、早く倒すと各2機まで後続の爆撃機が登場するが、問題は左列の爆撃機で、戦艦「長門」と重なり、うまくダメージを与えられない。

パターンとしては、
①左側の爆撃機を速攻で破壊
②画面右側に移動、弾幕をかいくぐりながら右側の爆撃機を破壊
③画面左側に移動、戦艦からの砲撃に気をつけつつ、戦艦と爆撃機（2機目）に撃ち込み、破壊

という具合になる。



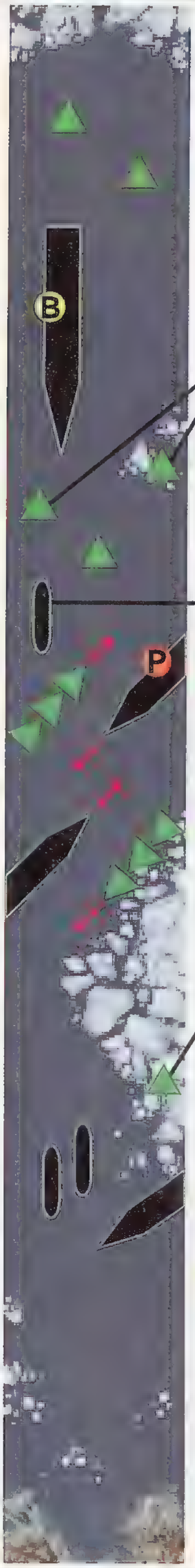
戦艦と爆撃機に対し、同時に撃ち込む。

要は、画面左側の戦艦が下りてきてしまう前に、爆撃機とまとめて壊す方法さえ覚えてしまえば、どの機体でも溜め撃ちを使わずにこのエリアを抜けることができるというわけだ。そんなに難しくないので、溜め撃ちを温存しつつボス戦に突入しよう。



こうなってしまうと大変！戦艦が下りてくる前に、爆撃機もろとも破壊しよう。

海 道中 ステージMAP



〈マークの見方〉
＝潜水艦（U－XXⅢ型）
▲＝爆撃機（ユンカース188）
＝戦艦（伊勢（斜））
＝戦艦（長門（縦））
Ⓟ＝パワーアイテム出現（固定）
B＝ボムアイテム出現（固定）



VS.ボス攻略

超ド級空母 グラフツェペリン

海ステージ ボス両形態



空母形態・ウォーロイド形態ともに、いくつかの注意点を踏まえていれば、そんなに強いボスじゃないぞ。

担当：善之字元帥

空母形態の攻撃モード

空母（1次）形態時の攻撃は、主に2種類。それぞれについて説明していこう。

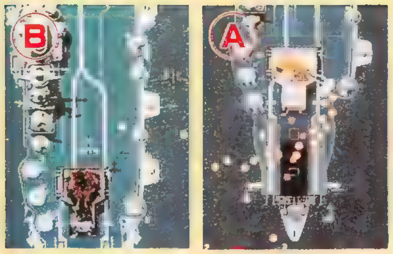
①主砲（写真Ⓐ）

空母甲板の中央部からせり上がってくる主砲は、弾速の速い白弾を連射してくる。溜め撃ちを当てて、速攻で破壊してしまおう。

②その他の砲台（写真Ⓑ）

主砲の他には、小さ目の砲台が全部で12門。赤弾を撃つものと、白弾を撃つものとがある。

1次形態攻撃モード



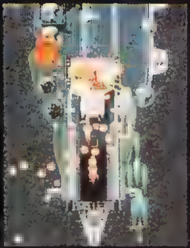
空母形態との戦い方

海ステージは、道中で溜め撃ちを使用する場所がないため、ボスに到着する頃には溜め撃ちレベルが相当溜まっているはず。そこで、ボスの主砲に溜め撃ちを撃ち込み、まずは主砲を倒してしまおう。

ただし、このときにレベル3が溜まっていると、ゲージをすべて消費してしまって具合が悪い。そうならないよう、道中序盤で溜め撃ちを1回使っておくといいだろう。

また、フォッケウルフは、この後で溜め撃ちを使ったほうが楽になるので、主砲はショットで破壊するようにしよう。

その際、主砲からの射撃は、画面中央で避けようとせず、右端で避けるようにすると、白弾の間隔が広くて安心だ。



フォッケウルフは溜め撃ちを使わずに主砲を破壊すること。

主砲を破壊すると、画面がスクロールを始めるが、その際、右側から緑の中型機が現れるので、再び溜め撃ちを使って破壊する。残してしまうと際限なく弾を撃ち続けるので、忘れないように。

フォッケウルフの場合は、ここで右側に溜め撃ちを設置して重なり、右側の砲台もろとも中型機を破壊する。



右側から現れる中型機に溜め撃ちを当て、先に破壊する。

中型機さえ倒してしまえば空母形態はさほど難しくない。あとは艦橋部分を破壊するか、一定時間経過でウォーロイド（2次）形態へと変形する。

ウォーロイド形態の攻撃モード

ウォーロイド形態の攻撃は、主に右腕・左腕・頭の3カ所からの攻撃で構成されている。

①右腕砲台（写真Ⓒ）

右腕は砲台になっており、ここからは弾速の遅い大赤弾が発射される。

②左腕甲板（写真Ⓓ）

甲板を変形させた左腕は、赤弾の3～4WAYで攻撃してくるが、一定回数の攻撃後、弾速の速い白弾の4～5WAYによる攻撃に切り替わるので、早目に倒してしまおう。

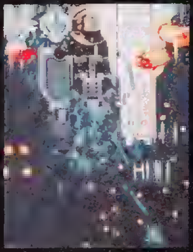
③頭部砲台（写真Ⓔ）

右腕の根元についている頭部砲台は、①、②の両方を壊すか、一定時間の経過で攻撃を開始する。弾幕のバリエーションが豊富で、回避も難しいので注意しよう。

ウォーロイド形態との戦い方

グラフツェペリン・ウォーロイド形態は、ボスとの戦闘中、常にザコが出現し続けるので、ボスの弾を避ける際に、ザコにも常に注意を払っておくようにしよう。

①ボスの左腕の前（画面では右側）で、弾避けをしつつ左腕に撃ち込み。ボスは一定回数の弾を撃つと、左右の腕を入れ換えるが、甲板のほうを先に破壊すること。



まず先に甲板側を破壊する。ザコの弾に注意すること。

ウォーロイド形態の攻撃モード



②ボスの右腕が残るが、右腕にはダメージを与えず、右腕の根元についている頭部に撃ち込む。こうすることによって、最終段階に突入した際に、頭部の耐久力が下がっている。

ここで右腕を破壊するか、頭部に一定量以上のダメージを与えることにより右腕が壊れ、頭部が攻撃を始める。



右腕には撃ち込まず、頭部へとショットを集中させよう。

③頭部が赤弾をバラまき始めるので、溜め撃ちを撃ち込み、次第に左側へと移動するように弾を避ける。



頭部からの赤弾は、画面左に向かって避けていく。

④頭部から、高速の白弾が連続発射される。この際、画面の一番左下が白弾に対して安全地帯になっているので、ここに逃げ込めば安全だが、ザコに弾を撃たれてしまうと危険なので、ザコと自機を結ぶ線上に、安全地帯が重ならないように動く必要がある。



ボス頭部、最初の白弾に対しては、画面の一番左下が安全。

⑤再び頭部から白弾。今度は安全地帯が使えなくなるので、白弾の動きについていくように、画面を大きく右に向かって移動する（写真参照）。



2回目は安全地帯が使えないので、矢印のように移動。

⑥ボス正面に移動し、頭部に溜め撃ちを発射。

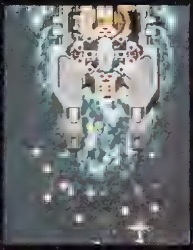
フォッケウルフは、③のときに溜め撃ちを使わないようにすれば、レベル2の溜め撃ちを設置できるので、あとは溜め撃ちに重なって撃ち込み続ければ、ボスを撃破できる。

その他の機体についても、撃ち込みをしっかりしていれば、溜め撃ちを当てたあたりで、ボスを撃破できる。



ここで溜め撃ちを当て、ボスを破壊、といきたいところ。

⑦まだボスが生きている場合は、この後、弾速の遅い大赤弾6連×10WAYと、高速白弾連射をかわしつつ撃ち込む必要がある。速度の遅い機体はおとなしくボムを使おう。



遅い機体でこの弾をかわすのはつらい。ボムを使おう。

街ステージ道中MAP



＜マークの見方＞
- ●＝戦車
- △＝爆撃機（ランカスタ）
- ✚＝搭載機（ミステル隊）
- Ⓟ＝パワーアイテム出現（固定）
- B＝ボムアイテム出現（固定）

街ステージ



道中は砲台が非常に厄介なので、設置場所をきちんと覚えて、速攻破壊するのが重要だ！

担当：KMT

この敵に注意!!

このステージの敵で気をつけてほしいのは、ステージ序盤に設置されている砲台と、ステージ中盤に出現するミステル隊（以下搭載機）だ。

砲台は建物の上に突然出現するため、設置されている場所を覚えておかないと、思わぬところから弾が飛んでくるぞ。不意打ちをくらわないためにも、必ず砲台が設置されている場所を覚えるように。

搭載機は切り離してくる小型機がけっこう堅いので、体当たりをくらわないように注意しよう。



出現場所さえ覚えていればそんなに怖い存在ではない。



張りついて速攻で倒していこう。

A区間

ステージ開始直後に画面右前方にいる戦車を撃ったら、自機を画面左に移動させて、建物の軒下から出てくる戦車を左から順にちょっとずつ動いて撃っていこう。

左から順に戦車を撃っていくと、画面右端の建物の上に砲台が出現するが、すぐに撃ちにいってはいけない。このあとすぐに出現する青いザコ戦闘機を撃ってから砲台を撃ちにいこう。

このあとは砲台を優先して撃っていけば特に問題はない。白い爆撃機（ランカスタ）は、砲台を撃ってから撃ちにいくようにするのがいい。

なお、白い爆撃機は速攻で倒していくと、右、左、右、右の順に4機出現する。



青い戦闘機を撃ってから砲台を撃ちにいこう。

B区間

この区間では、搭載機を速攻で破壊していくことが重要。搭載機は小型機を切り離すまで弾を撃ってこないので、出現と同時に正面に張りついて撃ち込み、小型機を切り離す前に倒していこう。

ただし、すべての搭載機を速攻で倒していくのはかなり難しいので、画面右端に出現する4機目と11機目は搭載機は無視してしまったほうがいい。この4機目と11機目の搭載機には弾を撃たれることになるが、画面上のほうから下にさがってよければ問題ない。



画面右端に出現する4機目と11機目は無視する。

なお、疾風を使っている場合は、9機目の搭載機を撃ちにいったときに画面右端のほうで溜め撃ち（レベル2）を使っておくといい。ここで溜め撃ちを使っておけば、このあとの3連砲台地帯がかなり楽になるぞ。



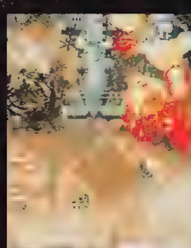
疾風はこのあたりに溜め撃ちをおいておこう。

C区間

搭載機をすべて撃ったあとすぐに3連砲台地帯になるので、まずはそのまま左側の砲台を撃とう。砲台を2、3個破壊したら、一気に右側の砲台の正面まで移動して、レベル2の溜め撃ちを使い右側の砲台を一気に破壊しよう。あとはレベル1の溜め撃ちを使いつつ砲台を破壊していけばOK。この砲台地帯さえ抜けてしまえば、ボスまでは特に問題はないはずだ。



左側の砲台を撃ったら、



右側の砲台の正面まで移動して、レベル2の溜め撃ちを使おう。

ストライカーズコラム②
金塊の得点について

前作をやっていた人はすでに知っていると思うが、金塊は取ったときの光り具合によって入る点数が変化する。金塊を取ったときの点数は、200点、500点、1000点、2000点と4段階に設定されていて、金塊が光っていれば光っているほど金塊を取ったときの点数が高くなる。あまり狙いすぎるのもよくないが、余裕のあるときは積極的に2000点を狙っていこう。

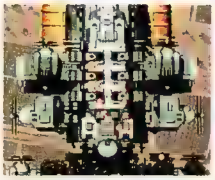


光った瞬間に、即GET—これで得点UPだ！

VS.ボス攻略

空中戦艦 アイアン・カスケット

街ステージ ボスⅠ次形態



ボスの弾幕は、画面中央に位置どりしつつ、その外側を大きく避けるのがベスト。

担当：KMT

空中戦艦各種攻撃の解説

●砲台×5（写真Ⓐ）

空中戦艦最初のシーンでは、5門の砲台が白弾を撃ってくる。

この面が1面にきたときは5門の砲台が自機を狙って白弾を1発ずつ撃ってくるだけなのだが、2面にきたときは中央の砲台が一定の間隔で4WAY弾を撃ってくるようになり、3面以降では中央両脇の砲台2門が2WAY弾を撃ってくるようになる。ランクの上がりぐあいによっては、2面からでも、中央両脇の砲台2門が2WAY弾を撃ってくることもある。

空中戦艦からの攻撃はこれだけだが、このほかに画面両端の前方から出現してくるザコ戦闘機が、自機を狙って赤弾を撃ってくる。このザコ戦闘機は空中戦艦出現直後に画面左側から出現し、以後一定の間隔で左右交互から出現する。

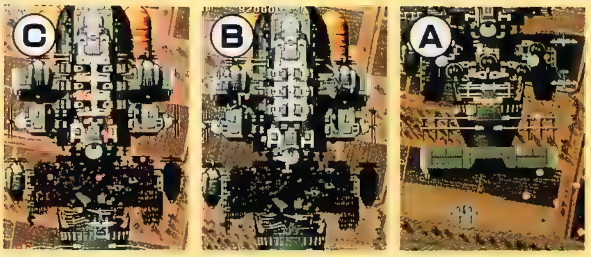
●6連砲台+ザコヘリ（写真Ⓑ～Ⓒ）

この場所では、まず空中戦艦の2カ所のハッチが開き、そこからザコヘリが上昇してくる。ザコヘリは、左右のハッチから5機ずつ出現し、自機を狙って赤弾を撃ってくる。

6連砲台の砲門は、2機目のザコヘリが上昇してくるあたりで開き、自機を狙って赤弾の3WAYと連射弾を撃ってくる。ただし、連射弾を撃ってくるのは一番上の2つの砲門だけで、他の4つの砲門は3WAY弾しか撃たない。

砲台が撃ってくる弾の量は、この面が何面にきたかによって変化するが、基本的な攻撃方法は、この面が何面にきても変わることはない。

1次形態の攻撃モード



砲台×5の対処法について

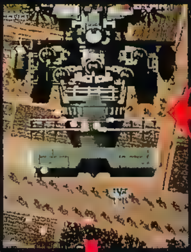
この場所では、まず画面左端の前方からザコ戦闘機が出現してくるので、自機を画面左端に移動させてこのザコ戦闘機を撃とう。ただし、この面が4面にきたときは、画面右側に白い中型機が出現している場合もあるので、そのときは白い中型機を破壊してから自機を画面左端に移動させよう。

砲台が白弾を撃ってきたら、自機を少しずつ右に動かして弾を避けていき、中央の砲台が撃ってくる4WAY弾を弾の外側で避けたら、一気に画面右端まで移動しよう。画面右端まで移動したあとは、左に切り返してさっきと同じようにちょっとずつ左に動いて弾を避けていき、4WAY弾を避けたら一気に画面左端まで移動して切り返す。あとは、これを繰り返すだけでOK。

この場所では、中央の砲台が撃ってくる4WAY弾を、常に画面中央で弾の外側を避けることを心がけよう。



画面左端でザコ戦闘機を撃ち、



砲台からの白弾を右にちょっとずつ動いて避けていく。



中央の砲台からの4WAYを避けたら、一気に画面右端まで移動して切り返そう。

6連砲台+ザコヘリの対処法について

まずは空中戦艦のハッチが開いてザコヘリが上昇してくるので、6連砲台の正面でこのザコヘリを撃とう。

2機目のザコヘリがハッチから上昇してくると6連砲台の砲門が開くので、6連砲台が攻撃してくる前に画面右端か左端の真ん中あたりに移動して、6連砲台からの弾を真横に撃たせよう。

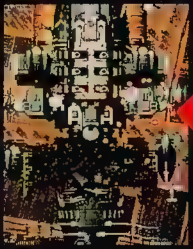
あとはちょっとずつ後退しながら弾を避け、画面下まで移動したらちょっとずつ横に移動して、6連砲台からの弾を避けていく。横に動いて6連砲台の正面まで移動したら、溜め撃ちを使って6連砲台にダメージを与えることを忘れないようにしよう。

画面反対側の端まで移動したときまでに6連砲台が破壊できていない場合は、画面端でしばらく粘り、画面内の弾数が減るのを待ってから切り返すようにしよう。

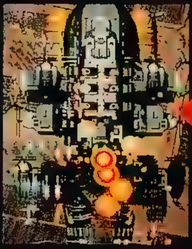
しかし、画面端まで移動したときに、正面からザコ戦闘機が出現してきている場合は、そのまま前に移動して6連砲台を回るようにして弾を避けてもいい。ただし、移動スピードの遅いモスキートやライトニングは、6連砲台の周りを回っている最中にザコ戦闘機が出現する恐れがあるので、この方法はあまりおすすめできない。



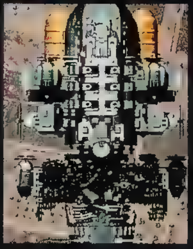
6連砲台が開いたら一気に画面端まで移動し、



ちょっとずつ動いて弾を避けていく。



6連砲台の正面まできたら溜め撃ちを使おう。



一気に6連砲台を回るようにして弾を避けよう。

溜め撃ちは6連砲台のところで使おう

空中戦艦は、最初の砲台5門のところで溜め撃ちを使ってしまうと、6連砲台のところでレベル2の溜め撃ちが使えなくなってしまうので、砲台5門のところでは溜め撃ちを使わないようにしたほうがいい。

どの機体でも、6連砲台のところでレベル2の溜め撃ちが使えれば、6連砲台はそんなにきつい存在ではなくなるはずだ。

なお、疾風とフォッケウルフは、溜め撃ちの使い方が他の機体と少し違うので、左の写真のほうを参考にしてほしい。



疾風は画面端に移動する前に溜め撃ちを使っておこう。



フォッケウルフは、溜め撃ちを使ってプラズママインに重なってしまえばいい。

アイアン・カスケット ウォーロイド形態

街ステージ ボス2次形態



ボス戦の途中に出てくるザコ戦闘機のさばき方が重要だ。

ウォーロイド形態の各種攻撃

このボスの攻撃パターンは次のようになっている。

①左右に動きながら2カ所の砲台から自機を狙って赤弾の3WAYを撃つ
↓
②画面中央に移動して突進しながら赤弾をバラまく
↓
③突進後、後退しながら赤弾を放射状にバラまく
↓
④自機を狙って赤弾をバラまきながら、左右に白弾を扇状にバラまく
↓
⑤画面左端から右に移動しながら腕の砲台から真下に白弾を連射、ボス本体から自機を狙って赤弾の7WAYを撃つ
↓
⑥円状に炸裂する白弾を撃つ
↓
⑦画面右端から左に移動しながら⑤と同じ攻撃
↓
⑧⑥と同じ攻撃×2
↓
⑨④と同じ攻撃
↓
①にループ

以上がこのボスの攻撃パターンで、この攻撃パターンとボスの動き方は、この面が何面にきても変わることはない。

しかし、各攻撃に関しては、この面が何面にきたかによって弾の撃ち方や弾の量が変わる。

といっても、弾の撃ち方自体が変わるのは⑤の攻撃だけで、他の攻撃に関しては弾の量や弾のスピードが少し変わるだけだ。

⑥の攻撃は、この面が1面にきたときは横に動きながら腕の砲台から真下に白弾を撃ってくるだけなのだが、2面以降は、腕の砲台からの白弾を、真下だけでなく斜め下（右腕の砲台は右斜め下、左腕の砲台は左斜め下）にも撃ってくるようになる。さらに3面以降では、腕の砲台からの白弾のほかに、ボス本体が自機を狙って赤弾を撃ってくるようになる。この面が3面にきたときは、この赤弾はそれほど危険な存在ではないが、4面にきたときは、この赤弾がこのボスでもっともきつい攻撃となるだろう。

ちなみに、このボスには壊れるパーツはなく、形態が変化するということもない。

2次形態攻撃モード



1から4の攻撃の対処法について

①から④の攻撃では、ボスを撃ち込むことよりも、画面両端から出現してくるザコ戦闘機を撃つことを優先する。

ザコ戦闘機に弾を撃たせないようにすれば、①から④の攻撃はそんなにきつくないはずだ。なお、①から④の各攻撃方法に対しては次のように対処すればいい。

①の攻撃は、自機を狙って赤弾の3WAYを撃ってくるので、ちょっとずつ横に動いて避ける。

②のボスが突進してくるときにバラまく赤弾は、ボス正面が安全地帯となるが、最初からボス正面にいるとザコ戦闘機の弾が飛んでくるので、ザコ戦闘機を撃ってからボス正面に移動するようにしよう。

③の攻撃は、そんなにきつくないのでどこで避けてもかまわないのだが、④の攻撃の赤弾をスムーズに誘導するためにも、画面右側で避けたほうがいいだろう。

④の攻撃は、ボスの撃ってくる赤弾が自機を狙ってくるので、赤弾を画面右端のほうに撃たせてからボスの正面に移動して、扇状に撃ってくる白弾を避けるようにしよう。

5から7の攻撃の対処法について

⑤の攻撃は、ボスが画面左端に移動したときに、ザコ戦闘機が左右どちら側から出現するかで避け方が変わる。

ザコ戦闘機が画面右側から出現してきた場合は、自機を画面右下に移動させ、ボスが画面右のほうまで移動してきたら、腕の砲台が撃ってくる白弾を少し左に動いて避ける。

白弾を避けたあとは、赤弾の7WAY（4面にきたときのみ）が迫ってくるので、弾の間隔が広いところを探して早めに避けよう。

ザコ戦闘機が画面左側から



画面右下に自機を移動させ、



ボスが右に移動してきたら少し左に動いて白弾を避ける。

出現してきたときは、自機をボスの正面に移動させ、ボスが右に動き始めたら、自機もボスに合わせて右に動かし、常に左右の腕の砲台が撃ってくる白弾の間に入るようにする。白弾を避けたあとは、赤弾の7WAYを避けるのを忘れないようにしよう。

⑥の円状に炸裂する白弾は、画面の右下と左下が安全地帯になる。



スピードの遅い機体は出遅れないようにしよう。

⑦の攻撃はボスの動き方が⑤と逆になるが、基本的な避け方は⑤のときと同じでOK。

常にザコ戦闘機に気を配ろう

これまで説明してきた各攻撃の対処法を読んでもらえばわかるように、このボスではザコ戦闘機のさばきかたが重要なポイントとなる。ザコ戦闘機さえしっかりとさばけるようになれば、このボスの攻撃はそれほどきついものがないので、苦戦することはなくなるはずだ。

なお、溜め撃ちを使うときは、②と③の攻撃のときに使うといい。②と③の攻撃のとき、ボスは縦方向にしか動かないので、効率よく溜め撃ちを当てることができる。

特に震電とモスキートは、ボスが画面下まで突進してきたときに溜め撃ちを使えば、ボスが画面上に移動していくときに溜め撃ちが重なって当たり、大ダメージを与えることができるぞ。ライトニングも突進してくるところにレベル2の溜め撃ちを当てれば、着弾時の爆風を長時間ボスに当てることができ、効率よくボスにダメージを当てることができる。フォッケウルフに関しては、溜め撃ちが攻撃用ではないので、⑤の赤弾の7WAYを避けるときに使ったほうがいいだろう。



溜め撃ちをうまく使えば速攻でボスを倒すことができるぞ。

鉱山ステージ 道中MAP



〈マークの見方〉
△=爆撃機（フライング・ウイング）
Ⓟ=パワーアイテム出現（固定）
Ⓑ=ボムアイテム出現（固定）
○=戦車
▯=装甲列車

鉱山ステージ



北アメリカの山脈を舞台にした鉱山ステージ。装甲列車の出現位置を覚え、的確に潰しつつ進もう。

担当：善之字元帥

始まって右に強い敵をチェック！

鉱山ステージの強敵は2種。●**装甲列車**は、画面中を走る線路上に出没し、急停車して弾をバラまく。3～4面に出てくると、白弾のスピードが速いため、出現位置を覚えて早目に叩いていくのが重要



レール上を走る装甲列車は、出現位置を覚えよう。

●**爆撃機**「フライング・ウイング」は、自機を全く狙わない弾幕（4WAY×2、5WAY×1）を張る。単体ではさほど強くないが、要所要所で他の敵との複合攻撃を仕掛けてくるよう配備されている。

特にステージ終盤、前述の装甲列車との複合攻撃は厳しいので、対処を覚えて臨むことが重要だ。



爆撃機「フライング・ウイング」。広範囲に弾を撒く。

A区間

A区間は、画面中央の線路から装甲列車が現れるところから始まる。まずはこの装甲列車を早目に倒そう。

装甲列車を倒すと、すぐに画面右から爆撃機が現れるので、右に移動し、これもショットで素早く始末すること。

自機が震電の場合は、爆撃機の破壊を確認してからでは、次の装甲列車に対して出遅れるので、サブショットが爆撃機をあぶっているうちに、左側への移動を済ませておこう。



震電は、破壊を確認する前に移動しておく。

爆撃機を破壊すると、左の線路に装甲列車が出現する。小型ザコとの複合攻撃が厳しいが、爆撃機を早目に倒しておけば弾数も少なく、画面左側への移動をスムーズに行えるので、装甲列車が暴れ出す前には倒せるはずだ。

B区間

左側に出てくる装甲列車を倒すと、画面右、一見ただの建物の屋根から、砲台が4基現れる。この砲台は、自機を狙って次々と赤弾を発射する強敵なので、砲台が起動する前から正面に位置し、時間をかけずに倒すようにすること（屋根砲台を倒すと金塊が残るが、金塊に夢中になっているとこの後に響くので、金塊漁りはほどほどに）。

さて、屋根砲台を壊すと、画面左から爆撃機が登場するので、これも早目に破壊し、次のエリアに備えて再び画面右に戻っておく。

結局この場面も、敵を早目に倒していかないと弾に押されがちになるので、マップを見て、出現位置を正確に覚えておこう。



パターンを忘れて弾に押されることのないようにしたい。

C区間

B区間最後の爆撃機を倒すと、画面右側の倉庫の屋根から砲台が、その後中央から爆撃機がそれぞれ現れるが、ここはさほど難しくないので、軽くショットで倒しておこう。

問題はその後。まず、右側のレールに装甲列車が出現すると、間髪入れずに爆撃機4機が横一列編隊で登場する。

この場所での典型的なミスは、先に現れた装甲列車を倒すことに固執して、画面右側で爆撃機と装甲列車の弾に囲まれるというパターン。

こういったミスを防ぎつつこの場所を抜けるには、装甲列車にある程度撃ち込んだら



画面左側で避けるようにすれば、装甲列車から距離がとれるため、安全度が高い。



装甲列車破壊に固執すると、こんなことに…。

（破壊できなくても）、画面左側に移動して爆撃機をやり過ごし、改めて装甲列車を撃ちにいくとよい。画面左側は、装甲列車からの距離も遠いため、弾避けの難易度が低い、スマートな解法になる。

装甲列車に対して溜め撃ちを使っていく手もあるが、画面左側での弾避けは難しくないので、ここは溜め撃ちを温存し、ボス戦で使えるようにしておこう。

大プレゼント！

P192と193の間に付いている専用ハガキに『ストライカーズ1945Ⅱ』『対戦ホットギミック』へのご意見・ご要望を書いて、彩京に送ろう！抽選で30名様に『ストライカーズ1945Ⅱ』特製テレカをプレゼントだ！ドシドシ応募を！（締め切りは11月15日）

装甲列車 ゴライアス

鉱山ステージ ボス1次形態



細かい弾避けが要求されるこのボス。装甲列車形態は、側面砲台の倒し方に、機体ごと違ったパターンが必要だ。

担当：善之字元帥

鉱山ステージのボス、装甲列車ゴライアス1次形態は、戦闘中の敵弾密度が非常に濃く、避けづらい印象を受ける。まずは弾幕の仕組みを理解しよう。

装甲列車の攻撃モード

装甲列車の攻撃は、本体前部の開閉砲台2門と、本体側面の砲台2門からの弾幕によって構成されている。各砲台の攻撃は以下の通り。

●**本体前部開閉砲台**

開閉砲台からの攻撃は、
①7WAY連射（写真Ⓐ）
②旋回白弾連射（写真Ⓑ）
③4・5WAY連射（写真Ⓒ）
以上の3種類。いずれも弾同士の間隔が狭く、精密な回避行動が要求される。

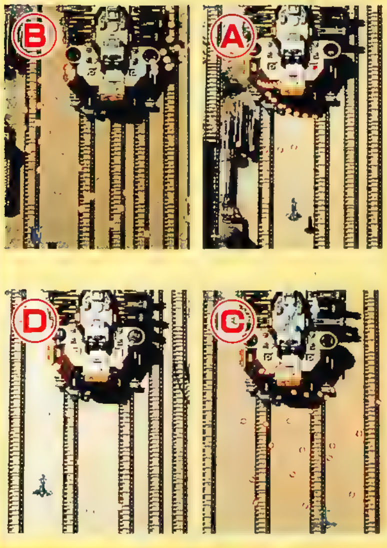
●**本体側面砲台（写真Ⓓ）**

側面砲台は、ボス出現後一定時間経過で本体から出現し、それぞれが破壊されるまで4連続の白弾を撃ち続ける。

対列車形態戦では、開閉砲台と側面砲台から同時に攻撃されると、弾幕回避の難度が上昇する。そのため、破壊可能な側面砲台を優先的に倒すことを心がけよう。

1次形態
攻撃パターンの流れ
（4面出現時）
①開閉砲台から赤弾を発射（写真Ⓐ）
②側面砲台が作動。以後破壊されるまで白弾4連射を連続する（写真Ⓓ）
③ボスがレールを乗り換える 右なら旋回白弾（写真Ⓑ） 左なら赤弾連射（写真Ⓒ）
④①と同様
⑤③と同様
←
このあと、自爆

1次形態の攻撃モード



撃破パターン① 側面砲台破壊機体型

このパターンは、溜め撃ちを使って側面砲台を倒す機体のためのもので、ライトニングとパンケーキが該当する。



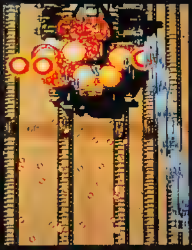
①ボスが出現と同時に画面上部へ移動し、本体に乗ってショットを連射。

最初は怖いが、使いどころは多い。思い切って重なろう。



②開閉砲台が開いたら、ボスの左を回り込んで、画面下に降りてくる。

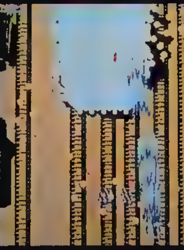
開閉砲台が開いたら、左側を回り込みつつ下りてくる。



③側面砲台が起動するので溜め撃ちを使用して破壊する（この面は道中で溜め撃ちを使う場所がないため、レベルは2以上溜まっているはず）。

うまく側面砲台を壊すコツとしては、ライトニングならボスの中央に溜め撃ちを当て、爆風で壊すように。パンケーキはレーザーを左右に振るようにすれば楽だろう。

ライトニングは、爆風で側面砲台を破壊するように。



④側面砲台が壊れたら、後は画面の一番下で弾避けしつつショットで撃ち込むだけ。慣れないうちは、旋回白弾が怖いかもしれないが、ボスが路線を変更するとき、右側のレールに乗り換えたなら旋回白弾、左側なら遅い赤弾がくるので、覚えておけば心の準備ができる

旋回白弾は、弾同士の間隔が狭いので、注意しよう。

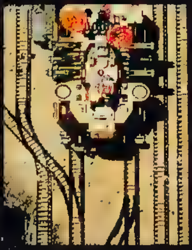
撃破パターン② 超絶破壊力型

疾風、震電、モスキートの3機体は、絶大な破壊力の溜め撃ちにより、難しい弾避けをする必要なく列車形態の撃破が可能。ボスに重なって撃ち込み、溜め撃ちゲージを急増させるのがポイントだ。



①出現と同時に、ボスの目の前に溜め撃ちを設置。その後すぐボスに重なってショットボタンを押し続け、ソフト連射（左頁参照）で撃ち込む。

この位置に溜め撃ちをおき、すぐにボスへと重なる。



②ソフト連射で撃ち込んでいると、ゲージが溜まると同時に溜めを開始するので、溜め完了音が聞こえたらボタンを解放。これを開閉砲台が開くまで繰り返す。

ボスに重なっているので、溜めゲージが急速に増えていく。

③開閉砲台が開いたら写真のように移動。この間も撃ち込み続け、溜め撃ちが溜まったら発射すること。自機が画面右端にたどり着く頃には列車形態を破壊できる。

ストライカーズコラム③ 溜め撃ちのゲージ消費量

レベル3まで使用可能な溜め撃ち。使用すると、そのときに溜まっている最高レベルの溜め撃ちを発射してしまうが、実は溜め撃ちを連射できることを知っているだろうか？

溜め撃ちゲージは全部で34目盛りで、当然レベル3では34目盛りすべてを使用してしまうが、レベル1だと6目盛り、レベル2だと16目盛りしか消費しない。例えば、現在溜まっているゲージ量が28目盛りだったら、レベル2→レベル1→レベル1（16＋6＋6）という順番で3連射できるというわけ。覚えとこう。

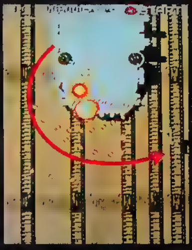


ゲージ量によっては、溜め撃ちを3連射することも可能。

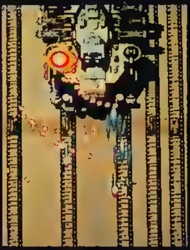
列車形態撃破パターン③ フォッケウルフの場合

フォッケウルフの場合は、溜め撃ちのプラズママインを使えば簡単にボスを倒せるが、ここで使ってしまうと、ボスのウォーロイド形態が厳しい。

幸いサブショットの破壊力が大きいので、ボス本体への重なり撃ちの後、画面下へと下りてくる際に、サブショットで側面砲台を両方とも壊してしまおう。その他は、パターン①が流用できるので、そちらを参照してほしい。



一気に右側まで移動。その間にも溜め撃ちを1発。



側面砲台はサブショットを使って倒していこう。

大プレゼント！ P192と193の間に付いている専用ハガキに『ストライカーズ1945 Ⅱ』『対戦ホットギミック』へのご意見・ご要望を書いて、彩京に送ろう！抽選で30名様に『ストライカーズ1945 Ⅱ』特製テレカをプレゼントだ！ドシドシ応募を！（締め切りは11月15日）

ゴライアス ウォーロイド形態

鉱山ステージ ボス2次形態



ゴライアスを破壊すると、中からウォーロイドが現れる。背中から射出される浮遊砲台の倒し方がポイントだ。

ウォーロイド形態の攻撃

1次形態を破壊すると、車両後部からウォーロイドが登場する。こいつの攻撃は全部で3種類で、どれも対処を間違えると危険なので、それぞれについて説明しよう。

①旋回赤弾（写真Ⓐ）

ぐるりと画面中を1周するように赤弾をまき散らす。弾同士の間隔はそう狭くないものの、弾速が速いため安全なルートを見つけるのが難しい。

②浮遊砲台（写真Ⓑ）

ボスの背中にある射出口から、一定個数吐き出される浮遊砲台は、射出されるとゆっくり自機を追いかけつつ、自機を狙う赤弾を撃つ。耐久力は高くないものの、ボスの背後にいるうちはショットによる攻撃が当たらないため、その間に相当数の弾を撃たれてしまう。

③炸裂弾（写真Ⓒ）

ランチャーから撃ち出される炸裂弾は、画面中央まで進むと多数の大赤弾に分裂する。

分裂前、分裂後共に弾速は遅いため、回避は難しくないが、ボスの炸裂弾後の攻撃によっては、回避ルートが大幅に制限されてしまうことに注意しよう。

2次形態攻撃モード



2次形態
攻撃パターンの流れ
（4面出現時）

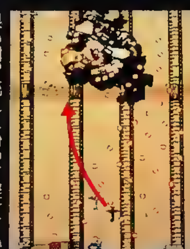
①旋回赤弾が画面を3周（写真Ⓐ）
②浮遊砲台×5を射出（写真Ⓑ）
③左に移動し、浮遊砲台×5を射出
④炸裂弾を発射（写真Ⓒ）
⑤中央に移動し、浮遊砲台×5を射出
⑥旋回赤弾をバラまく
⑦続けて旋回赤弾（⑥→⑦の間隔は短い）
⑧右に移動し、浮遊砲台×5を射出
⑨炸裂弾を発射
⑩旋回赤弾を発射
⑪中央に移動し、浮遊砲台×5を射出
⑫旋回赤弾をバラまき始めると、すぐ自爆

撃破パターン①

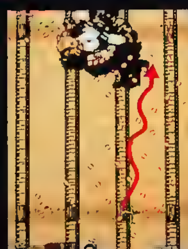
対ウォーロイド形態のポイントは、旋回赤弾を安全に回避するルートを見きわめることと、機体ごとの浮遊砲台の処理法をマスターすることの2点。特に後者は、早目に処理できないと、ボスがどんどん次の攻撃をしかけてきて、とてもかわしきれなくなるので、機体ごとの溜め撃ちをうまく使って一掃しよう。

①装甲列車形態を破壊すると、画面上部からザコが数機現れるので、早目にショットで片付ける。

②ボスが旋回赤弾をバラまくので、回避。うまく避けるコツは、赤弾1発1発を見きわめて避けるのではなく、弾の流れに逆らわないように移動すること（写真参照）。



良い例。流れに沿って避けている。



悪い例。1発1発を見切ろうとしても、なかなか難しい。

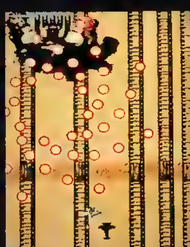
③ボスが射出した浮遊砲台を、各機体の溜め撃ちで一掃。ライトニング以外は、溜め撃ちがボスを貫通するので問題ないが、ライトニングの場合は、溜め撃ちを「ボス本体」に当てて、爆風に巻き込む形にすると数を減らしやすい。残ってしまった場合は、早目にショットで片づけよう。



溜め撃ちに浮遊砲台を突っ込ませるように誘導してやろう。

④ボスが画面左端で浮遊砲台を射出するので、③と同様に片付ける。

⑤ボスが炸裂弾を発射。このとき炸裂弾を画面左側に回避すると、その後が苦しくなるので、画面中央に向かって回避しよう。

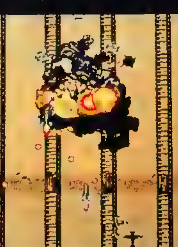


炸裂弾は、画面中央に向かって避けるように。

⑥ボスが画面中央で浮遊砲台を射出するので、一掃。このあたりでボスを撃破できる。

撃破パターン② フォッケウルフの場合

フォッケウルフの場合は、浮遊砲台の1回目を、ボス本体にまんべんなくサブショットを当て、爆風による壁を作って倒す。



写真のようにサブショットを当て、爆風の壁を作ってしまおう。

その後はショットで撃ち込み続け、2回目の浮遊砲台を射出したら、画面中央に溜め撃ちを設置。後は溜め撃ちに重なってボスに撃ち込み続ければ、弾避けの必要もなくボスを倒せるだろう。



2回目の浮遊砲台を射出したら、この位置にプラズママイン。

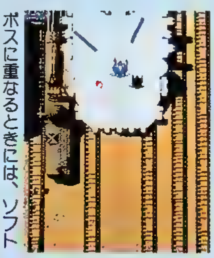
ストライカーズコラム② ソフト連射について

このゲームには、ソフト連射が標準装備されていることをご存じだろうか。

ただ、このソフト連射は、普通の連射とは少々違っており、溜め撃ちゲージがレベル1以上溜まると連射をストップし、自動的に溜め始めるという性質を持っている。

この性質を利用すると、ボスに重なってショットボタンを押し続けているだけで、溜め撃ちが使用可能になったら、最速のタイミングで溜め始めることが可能だ。

彩京さんのお話によると、連射速度も理論上最速に設定されているとのことなので、うまく活用しよう。



ボスに重なるときには、ソフト連射が威力を発揮する。

只今ハイスコアキャンペーン開催中!



DARIUS Gダライアス Ver.2

今回はハイスコアキャンペーン用の「稼ぎ基礎」と、前半面α、β、γゾーンを攻略していくぞ。

ハイスコアキャンペーン参加者は必見!! 稼ぎについての基礎知識

ここではGダライアスVer2でスコアを稼ぐために必要な知識を、基礎から紹介していくためのページである。とりあえず各ルートごとの細かな稼ぎではなく、全ルートに共通するものについて取り上げていこう。

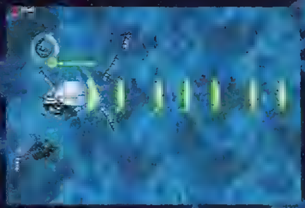
クリアボーナスについて

最終面のボスを倒したあとに、残機・キャプチャー・カウンターの3つについてボーナスがもらえる。

●SILVER HAWK

いわゆる残機ボーナスというもので、最終面のボスを倒した時点での残機1機につき100万点のボーナスが入る。このとき最終面のボスを倒した自機は残機としてカウントされず、プレイ中に画面の左上に表示されている残機数だけがこのボーナスの対象となる。例えば最後の1機で最終面のボスを倒した場合は、残機ボーナスは0点である。

というわけで、すべてのルートで4面に出る1UPは必ず取っておくこと。稼ぎを前提に考えると、1UPというよりは100万点のアイテムみたいなものである。



1UPは確実に取っておこう。100万点はデカイぞ。

単純に考えればノーミスでクリアすると一番スコアが高くなるのだが、仮に1機死んでも100万点以上儲けることができるポイントがあれば、残機つぶしということも考えられる。残機を1機つぶすことでノーミスでクリアするよりも使えるキャプチャーボールが3個増えるので、これを使って100万点以上儲けることができれば良いのである。前作ではカメとクジラのルートで残機つぶしが行われていたが、果たしてVer2ではどうだろうか?

●CAPTAIN CAPTURED

道中に出てくる中ボスをキャプチャーするともらえるボーナスで、中ボス1機につき[illegible]万点が入る。基本的に中ボスは1ゾーンにつき1機だが、ゾーンγとηだけは2機出てくるので、このゾーンを通れば最高6まで増やすことができる。

●α-BEAM FINISHED

各面のボスをαビームで倒した場合にもらえるボーナスで、ボスを倒したときのαビームの太さによって次のように点数が変わってくる。



ボーナス30万とαビームの6倍を考えると見逃せませんね。

〈α-BEAM FINISHED 点数表〉

NORMAL	20万点
COUNTER	40万点
DOUBLE COUNTER	60万点
TRIPLE COUNTER	80万点
FOURFOLD COUNTER	100万点

このように、ボスの撃ってくるβビームにカウンターさせればさせるほどボーナス点が高くなるうえに、ボスの本体やパーツの点数に掛かる倍率も高くなるので、できるだけαビームを太くしてボスを倒すのが望ましい。

しかしVer2ではボスタイマーとの兼ね合いも考えなければならない。これについては後ほど詳しく説明する。

ちなみに、キャプチャーボールを残しておいてもクリア時には何のボーナスも入らないので、最終面のボスを倒すときにボールをすべて使い切るようにパターンを作っていくのが効率的である。

キャプ敵の弾で2倍を取る

キャプチャーした敵(以後キャプ敵)が撃つ弾や体当たりで敵を破壊すると、基本的に点数が2倍になる。編隊の最後の1機をキャプ敵の弾で破壊すると「×2」と表示されるのでわかりやすい。とりあえず編隊の最後の1機をキャプ敵の弾で破壊するように



まずは編隊ボーナスだけを確実に。



慣れてきたら構成している敵もできるだけ2倍で取る。

して、編隊ボーナスの2倍だけは取れるようにしていこう。
　さらに編隊を構成している敵をキャプ敵の弾で破壊した場合も点数は2倍になるので、最終的には編隊を構成する敵をすべてキャプ敵の弾で破壊することが理想である。
　ちなみに、ゾーン開始時やαビームを使ったあとはキャプ敵の弾で2倍を取ることができないので、単純に考えると、すぐに敵をキャプチャーしたほうがよい。しかし、ある程度キャプチャーする敵を選んだほうがよい場合もある。
　例えばゾーンCの開幕ではRオプテムの編隊が2つ出てくるのだが、ここでは次に出てくるリュウキンをキャプチャーしたほうが編隊の2倍がぐっと取りやすくなる。
　[illegible]で2倍を取る場合、忘れてはいけないのが中ボスである。中ボスのコマンド攻撃は、1回出てしまえばしばらくの間ショットボタンを押さなくても出続けるので、2倍を取るためにはかなり有効である。
　ただし、キャプチャーした中ボスは動きがトロいので、敵の出現位置を覚えてうまく誘導してやらなくてはいけない。とりあえず各面の中ボスのコマンド攻撃は確実に出せるように練習しておこう。


自分のショットを撃ち止めて、コマンド攻撃で確実に2倍を取る。

ボスタイマーについて

　Ver2から新たに加わった稼ぎ要素で、ボスを倒したときに残りタイム1秒につき1万点のボーナスが入る。前作ではボスが自爆する寸前まで粘って、アイファザーなどを撃ちながらセコセコ稼ぐことが割と重要であったが、Ver2では稼ぐというより損をすることになってしまう。


無駄、無駄、無駄〜。

　というわけで、ボスはできるだけ速攻で倒すほうがボーナスを稼げるのだが、しばらくするとボスの撃つβビームの本数が増える場合は少し考えなくてはいけない。
　仮にボスの撃ってくるβビームが1本増えた場合、カウンターボーナスとボス本体に掛かる倍率だけを考えると、合わせて40万点高くなる。ところが、ボスのβビームが1本増えるまでに50秒かかるとすると、タイマーボーナスで50万点落ちているので、トータルで10万点損していることになる。
　このようなケースはあまりないと思われるが（ゾーンδぐらいか？）、もう一度自分の通っているルートのボスについて計算してみよう。

αビームで4倍（中ボスなら6倍）を取る

　Ver2の稼ぎの中で最も重要と思われるのが、αビームを使って4倍を取っていくことである。そこで、αビームの使いどころを決めるいくつかのポイントについて、ここで解説していこう。

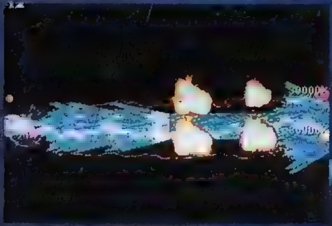
●敵の多い場所を探す

　せっかくαビームを使うのだから、ザコ編隊の1個か2個しか破壊できないところで使うのはもったいない。まず第1段階として、αビームはなるべく敵の密集しているところで使っていく。


これぞGダライアス、稼ぎの快感!!

●点数の高い敵を優先する

　例えば3千点の編隊が10個出てくるところでαビームを使うよりも、3万点の編隊が2個出てくるところで使ったほうが点数は高くなる。つまり先ほどのポイントに加えて、なるべく点数の高い敵が集まっているところを探すということが重要である。


3万点編隊が2個だけでも十分OK。

●キャプチャーボールの出方を考える

　点数の高い敵が集まっているところは後半のほうに多いので、基本的には後半にキャプチャーボールを溜めていくことになる。しかしキャプチャーボールは最大で6個しか持つことができないので、MAXで5000点になってしまうのを防ぐために、前半でもある程度の点数のところで使ったほうがよい。
　最終面のボスを最後の1個で倒すことを基準にして、点数の高いポイント、中ボスの出現位置、キャプチャーボールの出方などを考えながら使いどころを決めていく。

●初めと終わりをキッチリ決める

　αビームはショットボタンを連射することで、最大7秒間まで持続させることができる。この時間内で効率良く稼ぐためには、αビームの撃ち初めと終わりをきちんと決めなくてはいけない。
　例えば3万点の5機編隊が少し離れて2個出現するポイントで、αビームでは全部で9機までしか破壊できないとしよう。この場合、最初の1機目からαビームで破壊して最後の1機が残ってしまうよりは、αビームを2機目から使い始めて最後まで破壊したほうが点数が高くなる。
　なぜなら最後の1機を残してしまうとその編隊ボーナスにαビームの倍率が掛けられないうえに、ビーム使用直後はキャプ敵がいないので2倍で取ることすらできない。逆に2機目からαビームを使う場合は、直前までキャプ敵がいるので、1機目を2倍で取ることも可能である。
　これは少し極端な例ではあるが、基本的にαビームの使いどころは、終わり際を決めてから、それに合わせて初めを考えるほうが効率的である。


αビームは終わり際から考えていこう。

●純粋な儲けで考える

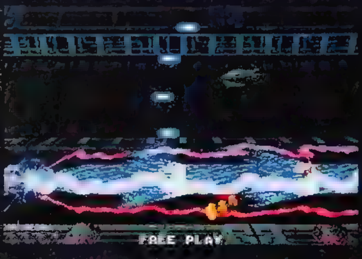
　今までしつこいぐらい「点数の高いところ」と書いてきた。確かにこれは間違いではないのだが、実際にはその場で入る点数だけで考えてはいけないときがある。これはどういうことかというと、αビームを使わなかったときと比べてどのくらい点数が儲かっているかを計算するのである。
　仮に、αビームを使ったときに60万点入るA・Bという2つの場所があるとする。A地点はその直前で2倍の取りやすい敵をキャプチャーできるので、αビームを使わなかったとしても安定して30万点近く入るとする。
　一方、B地点は構成されている敵を撃ち逃しやすいし、キャプチャーする敵も2倍の取りづらいものしかいないので、αビームを使わないとがんばっても20万点ぐらいしか入らないとする。
　この場合、αビームを使ったときに入る点数だけを見ると、A・B地点ともに60万点で同じように感じられるが、儲かる点数で見てみると、A地点の30万点とB地点の40万点では10万点の差が出てくる。

ビームで細かく稼ぐ

　最後に、αビームに関して非常に細かなことについて、2つほど書いておこう。

●破壊可能な弾をなるべく多く撃たせる

　αビームを使っているときにRミラーゼやRメズヒの出てくるところでは、これらをギリギリまで破壊しないようにしてなるべく多くの弾を撃たせて稼ぐ。特にRメズヒは本体よりもミサイルのほうが点数が高いので、場合によっては本体を逃がしてまでミサイルで稼ぐこともある。



後ろのRメズヒを破壊しないために、手前のRメズヒは逃がしてしまう。

●キャプチャーする敵を選ぶ

　敵をキャプチャーしてすぐαビームを使うところで、画面内に数種類の敵がいる場合は、残った敵はαビームで倍率を掛けられることを考えると、できるだけ点数の低い敵をキャプチャーするほうが儲かる。

本当にエリアBが正解かな？
ZONE α（アルファ） -GREEN GLOBE-

ハイスコアキャンペーンに合わせて、クリアを重視しつつ少し稼いでみよう。

担当：MVP

はじめに

今回からハイスコアキャンペーンに合わせてVer.2の攻略が始まるわけだが、今までの攻略法とは一風変わったものになっているので注意してほしい。

で、その内容とはいかに？

●やや稼ぐ

ハイスコアキャンペーンなので、やはり点数を稼がないといけない。が、あまり無理をしていつまでもクリアできないのもダメなので、安全に稼げるところは稼ぐ、といった感じですすめていくぞ。

●各ゾーンは1エリア

各ゾーンにはエリアが2つあるが、結局稼ぐとなると基本的に1つのエリアしか通らないので（どっちかわからないルートもあるが）、攻略のほうも1エリアのみに絞ってのものとなっている。

ただ単にクリアを目指す人ならば、自分で見事攻略していってほしい。少し無責任だがご了承願いたい。

ゾーンαの場合、どっちが稼げるか？というと、現段階だとおそらくエリアBにいくほうである。旧バージョンだとエリアAであったため、最初のゾーンでいきなり変わってしまったわけだ。

とはいうものの、やはり1[illegible]、すぐに慣れることだろう。

スタートから分岐まで

[illegible]


[illegible]キャプチャーし[illegible]ボーナスの2倍を[illegible]まくれ

るが、別にどちらでも[illegible]ろう。

キャプチャーしたら、あとはひたすら編隊ボーナスを2倍で取っていくのだ。

ここでがんばりたいのが、画面中央から[illegible]機編隊で出現してくる[illegible]トで、こいつらは編隊ボーナスが3万点なので確実に2倍を取ってほしいが、実は[illegible]機が3[illegible]000点。編隊ボーナスの[illegible]分の1が構成ザコの基本点なので、これもできるだけ2倍で取っていきたい。まあ、Ver.2は弾も多いのであまり無理することもないが…。





分岐後のαビーム

エリアBに入り、海中になったら割とすぐにαビームの発射場所となる。

中央からRミラーゼ（[illegible]のような奴）が3機編隊でくる。このうち2機をショットで壊しαビームの溜めに入る。そして画面左上に位置しておいて、下からくるリュウキンを引きつけてビームを発射しよう。すぐ[illegible]移動して、リュウキン編隊[illegible]ミラーゼ[illegible]を[illegible]していく。

ここで左上、左下からもザコがくるので、まず上の編隊を破壊し、中央で新たなるRミラーゼの編隊を全滅させ、それから下に一気に移動して左下の編隊を破壊しよう。

Rマヤリーク&白玉

この後洞窟っぽいところに入るが、ここでの目的は上下についているRマヤリーク（3、2、2、4と存在する）をショットで確実に破壊するということ、銀玉を確実に自機のうしろから取っていくことである。

また、このときになると中型ザコ、ミラリホが後ろからくるので、突進をくらわないようにしたい。


Rマヤリークは1[illegible]00点なので確実に壊したい。

Rマヤリーク4つの前に金の全滅アイテムが出る。これは少し待ってから使うとRマヤリーク3つを一気に破壊できるので活用しよう。そして残りの1つは画面上部にて速[illegible]から破壊する。

中ボスをキャプチャー

Rマヤリーク[illegible]帯の後半で中ボスが出現する。

この中ボスの[illegible]ドパーツは堅いので、ゆっくりと弾を避けつつヘッドパーツを破壊していこう。

ここで[illegible]に非常に[illegible]つらいが、[illegible]のアイテム（アーム）を持った奴がいるのでのがさないように。

中ボスは海上に出る前にキャプチャーしよう。

さて、海上に出ると上からRマヤリークの編隊がくるが、これは自機が連射をしていれば、勝手に中ボスのホーミングミサイルが壊してくれる。

あとは中ボスを水平線の位置に合わせてひたすらスパイラルビームを撃とう。

上下からくる編隊は自機を少し動かして壊していこう。


[illegible]スパイラルビーム。そ[illegible]

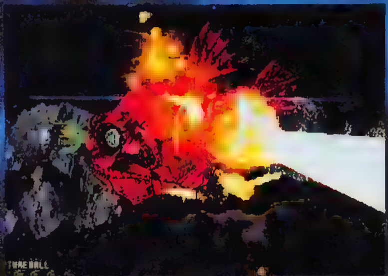
大きく動くと中ボスが水平線から動いてしまうので注意したい。

なぜ中ボスを水平線に合わすのかというと、最後に中央から2列になってRソイド編隊がくるからだ。中ボスを水平線に合わせれば、スパイラルビームで2列とも一掃してくれて、3万×2倍×2列の12万をゲットできるのだ。

VS. BOSS ECLIPSE（エクリプス） EYE（アイ）

中ボスの耐久力が落ちたため、αビームカウンターまで待つのが厳しい。

よって今回は速攻で倒してしまうパターンをおすすめする。まず口からくるミサイルをショットで壊し、次に3WAYを大きくよけ、最後にビームを発射しよう。このパターンだと10万以上損をするが、[illegible]ビームまで粘って捨てゲーになるよりマシであろう。


ボスは速攻がおすすめだ。自信があるなら粘ってみよう。

DARIUS G ダライアス Ver.2

稼ぐと厳しいけどがんばってみる？

ZONE β（ベータ）

IGIANT PLANTI

このゾーンは安定すると思われるエリアCについて、αビームの使いどころを中心に説明していこう。

担当：DS-9?

中ボスを泳がせてαビームを使う

[illegible]ネシウムをキャプチャーして、これで中ボスのところまでできるだけ2倍を取っていく。

●αビームポイント①

[illegible]面の左下で待ち、中ボスの撃[illegible]上に移動していく。中ボスが[illegible]避けたあとは、少し前に動きつつ、6発目の弾は間に入らずに外側を避ける。



6発目の弾は、幅が狭いので外側を避ける。

[illegible]てからαビームを溜めて、[illegible]をギリギリまで引き付けてαビームを使う。

エリア分岐のところで、真ん中から出てくるRソイドを[illegible]つつ急いで中ボスをキャプチャーする。

エリアC道中

エリア分岐のあとは中ボス[illegible]ショットを中ボスのレーザーで挟むようにして2倍を取っていこう。

[illegible]ておき、ラムツマの出現と同時にコマンド攻撃を出してダメージを与える。ここは少し[illegible]だけ溜めて、コマンド攻撃を[illegible]ド攻撃を入力する。このよう[illegible]

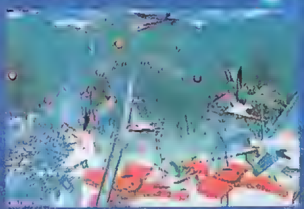


ホーミングレーザーに注意して、コマンド攻撃でラムツマを早めに破壊する。

●αビームポイント2

ラムツマを破壊したあとは、[illegible]つ進んでいく。

[illegible]ーフが出てきたら、αビーム[illegible]て逃げていこうとする1機目のモトジーフを、画面左下で[illegible]ームを使うのだ。



モトジーフを引きつけて画面左下でαビーム[illegible]

●αビームポイント3

先ほどのαビームを撃ち終[illegible]するので、下のRフェナをキ[illegible]



[illegible]αビームを防がれて敵を逃がさないように。

[illegible]

●αビームポイント4

[illegible]をつけて破壊していくこと。[illegible]ソリドナイトが多数出現する[illegible]けてαビームを使う。ここは[illegible]出てくるリュウキンを引きつ[illegible]ンを合わせて待ち、右下から[illegible]

[illegible]αビームを撃ち終わった[illegible]をキャプチャーして、これで2倍を取りながらしばらく進んでいく。

[illegible]壊すると、右下からのモトジ[illegible]が交互に出現してくる。2回[illegible]ら急いで上に移動して、2回目のリュウキンを正面で3機[illegible]ムを溜めながら下に移動していき、画面左下で残りのリュウキンを引きつけてαビームを使う。画面上から下に移動するときは、左から出てくるソリドナイトに十分気をつけ[illegible]

VS. BOSS

TRIPOD（トライポッド） SARDINE（サーディン）

[illegible]

①7WAYエネルギー弾
②ワイヤーレーザーA
③ホーミングミサイルB
④ワイヤーレーザーB
⑤βビーム

[illegible]ボスの頭の下に付いているワイヤー[illegible]

[illegible]2では、一度破壊したあとに[illegible]るだけ破壊していきたい。

[illegible]としては、βビームを撃って[illegible]くるまでにできるだけ撃ち込[illegible]はワイヤースプレイガンに撃[illegible]スへの撃ち込みは、αビームとβビームをカウンターさせたあと、ほんの少しボスをあぶればふっとばすことができるくらいにしておく。

[illegible]ーンことに説明していこう。

[illegible]撃をしてくるまで、しばらくの間は歩き続ける。途中で手を使ってガードしてくるので、あらかじめ頭の上のほうを狙っていれば、ズーっと撃ち込[illegible]

[illegible]り少し下のラインでエネルギ[illegible]とワイヤースプレイガンの両[illegible]

[illegible]ち込みつつワイヤーレーザー[illegible]の位置あたりで待ち、1セッ[illegible]



このあたりで[illegible]待つ。

[illegible]ト目のワイヤーレーザーガンの上2個を同じラインに並ぶ[illegible]

[illegible]ーレーザーガンが上下に1個ずつ停止するので、下のほうを優先的に撃ち込んで破壊。残った1個は、ボスの手に戻ったところを撃ち込んで破壊する。

③の攻撃はボスへの撃ち込みを全く無視して、ホーミングミサイルBを破壊することに専念する。画面中央の一番下あたりで待ち、ホーミングミサイルBが近づいてきたら、少し後ろに下がって破壊する。

④の攻撃は、画面の一番左でボスの頭の上のほうにラインを合わせて撃ち込む。ワイヤーレーザーは、そのつど少しだけ前に動いて避ける。次は①の攻撃がもう一度くるので、先ほど説明したのと同じように撃ち込もう。

このあと少し前に出て、アイファザーをキャプチャーする。他のアイファザーは自機を狙ってくるので、[illegible]



[illegible]少し前に出てキャプチャーする。

[illegible]かりながらこれを破壊する。

[illegible]の攻撃は、ボスの[illegible]ムを溜め始めたら、[illegible]を使ってワイヤースプレイガンを破壊する。[illegible]破壊したらボスの頭にαビームを撃ち込むのだが、[illegible]つとワイヤースプレイガンが復活するので[illegible]れてしまうまでこれを撃ち続け[illegible]

あとは、ボスの撃ってくるβビームにカウンターをかければOK。

中ボス堅えよ～ ZONE γ（ガンマ） IGIGANTIC SHIPI

下ルートを目指すうえで、いきなり詰まってしまうのがこの面。中ボスを取れるか、そして背中砲台まで持っていけるかが鍵となる。

担当：C・LAN

Ver.2になって、難度的に最も劇的な変化を遂げたのがおそらくこのゾーンだ。その理由としてはいろいろあるが、「中ボスの堅さ」と「ボスの高速化」、この2つが大きい。計画的に動いていかないとまず抜けられない。

画スタート～道中前半 赤を1つ逃がすのがポイント

道中での基本的なパターンはこれまでと[illegible]同じ。[illegible]のネシウム[illegible]編隊を2つ撃ったら、次のリュウキン[illegible]をキャプチャーして進む。

ただ途中、2回ほどソリドニシルが3本[illegible]並んで[illegible]2本目で注意。リュウキン[illegible]編隊ホーミングを狙い[illegible]中央付近をキープ。[illegible]ソリドミサイルは[illegible]



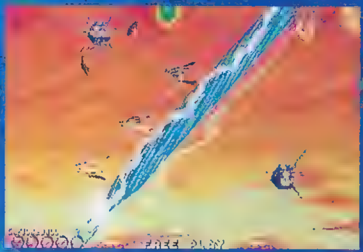
ては2本撃てるが、リュウキンが破壊されないように注意。

なお、この面の前半では2つの赤アイテムが出るが、このうち一つを逃がし、中ボス戦にはショットの最強状態で臨むこと。レーザーにするとキャプチャーはほぼ絶望的。とにかくファーストクイーンのヘッドパーツは堅さのだ。

斜めスクロール～エリア分岐 撃ち込み重視で αビームは早めに放出

斜めスクロールが始まると、ここでもソリドミサイルが。3本、2本の順で計5本。これをすべて撃ったらすぐに斜めに入り、リュウキンをαビームにして、リュウキン編隊に合わせて解放しよう。

解放中はRフェナの出すソリドナイト砲台（フェナチル



[illegible]あわせて解放

ト）に注意。αビームが止められるし、意外に[illegible]いので[illegible]当たりにされてしまう恐れもある。

マヤリー[illegible]左[illegible]ち切り、ボスの前を横切ったあたりでαビームは切れる。このタイミングはちょうどボスの攻撃パターンの変わり目で、ツインレーザー＆スパイラルビームから5ウェイになるところだ。最後のスパイラルビームを撃ったらボスのすぐ前に張り付き、5WAYのタイミングを見計らって斜め



赤を1つ逃がしてショット最強で臨む。まず5ウェイを右に。



続いて左に避ける。



後は下がって弾の間に入って撃ち込む。余裕があればソリドミサイルも撃ちたい。

に動いて大きく避ける。5WAYを3回避けたら少し下がって[illegible]

マヤリークは中ボスで倒したいところだ。

エリアE クイーンフォッスル上部

稼ぐ場合、ボス戦は前バージョンどおり、フォーフォー[illegible]が取れる。上のエリアEに進む。しかしこれまで[illegible]

クイーンフォッスル自体の[illegible]攻撃が高速化しており、さらに各攻撃が大幅にパワーアップしている。しかも中ボスの耐久力も低くなっているので、生かしておくのも一苦労…と[illegible]なって[illegible]た一というのはかなり大げさにしても、明らかに強くなっているのは間違いない。各攻撃をキッチリパターン化していかないと道は開けないぞ。

●レーザー＋ホーミングミサイルB

レーザー発射口である中央のミニ尾ビレが非常に堅い。中央の前方で待ち、実体化と同時にコマンド入力、そして張り付いて撃ち込む。実は中ボスよりも自機の撃ち込みが重要。尻尾は最初下に動くの

[illegible]これを追いかけるように[illegible]し早めに戻り、そのまま後ろ（左）に下がってレーザーの間に入ろう。[illegible]の時点で壊せ[illegible]が効率的[illegible]正面に[illegible]るが、中ボス本体が砲台に重なってしまうとすぐに壊れてしまうので注意。

尾ビレのレーザー砲台は[illegible]ショット重視。中ボスを重ねないように。



●フェザー弾＋スプレイガン

後方のど真ん中に位置してザコを撃つ。尾ビレの赤アイテムは弾消し用のシールドになってくれるので、すぐには取らずに泳がせておこう。

●背ビレブーメラン

一番上でコマンドを入力して下に下がる。ヒレを2つ撃ったら一瞬だけ溜めて、すぐに再びコマンド入力。こうすることでコマンド技の硬化を消すことができる。

●ホーミングミサイルB

コマンド技を使ってできるだけ[illegible]。特に問題はないはず。

●背中砲台及び背ビレからの攻撃各種

下の砲台がムチャクチャ堅く、弾数も[illegible]じゃないので、Ver.2では[illegible]で中ボスをαビームにして解放してしま



ここでビームを解放。少しだけ引きつけてから、



[illegible]まで引っ張る。

うのがよいと思われる。

少しだけ引きつけるようにし、この後の背ビレブーメランx4までつなごう。

●ホーミングミサイルB＋ザコ

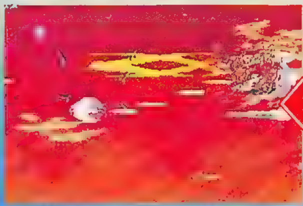
少し押されるが、普通に撃っていれば大丈夫。リュウキン編隊を逃がさないよう注意。ここでザコが赤と紫アイテムを1つずつ出すが、紫はすぐ取らずに泳がせておこう。

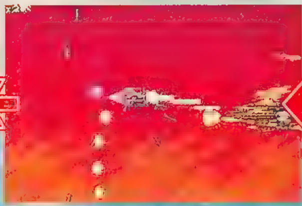
この時点でホールは[illegible]にあるはずなので、中ボスを倒してから回収するのだ。

●クイーンズチャイルド

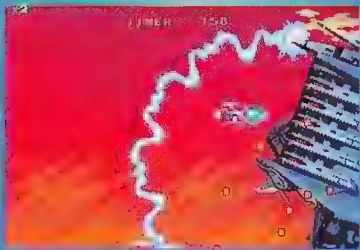
弾モード時は張り付いて撃ち込み、レーザーモードになったら下がって撃つ。写真を参考に動いてみてほしい。キャプチャーしたら紫アイテムを回収しよう。



















タイトー＆ゲーメスト　合同キャンペーン

ハイスコアランキング バックアップ 参加方法について

前号でも告知した通り、只今タイトーさんとゲーメストの合同による『Gダライアス Ver.2』のハイスコアキャンペーンを実施中です。最終締め切りまでにはまだまだ間に合いますので、以下のお約束事をしっかり守ったうえで、ドンドンご参加ください！

〈募集期間〉
平成9年9月30日（火）より平成9年11月21日（金）まで

〈結果発表と、申請締め切り日〉

	結果発表掲載号	申請締め切り日
●第１回発表	11／30（10／30売）号	締め切り済み
●第２回発表	12／30（11／29売）号	平成9年10月30日（木）
●第３回発表	１／30（12／27売）号	平成9年11月21日（金）

※スコアは第3回（最終）発表まで、累計集計されていきます。よってそのスコアが更新されない限り順位が変わることはありません。なお、結果発表は、各ゾーンごと（計5ゾーン）に上位5名まで掲載されます。

〈参加のお約束〉

①今回は『Gダライアス Ver.2』（ノーマルモード）のハイスコアのみ、集計の対象となります

②ハイスコアは１コインの成績で、5面到達時（ゾーンλ、μ、ν、ξ、ο、の全5ゾーン）のスコアを各ゾーンごとに集計いたします

※１コイン5面まで進んで初めて参加できます。5面まで到達していれば、クリアしていなくても参加OKです。

③『Gダライアス Ver.2』ハイスコアキャンペーン実施店舗では、今回のキャンペーン専用のハイスコア登録用紙が設置されています。この用紙に以下の必要事項を書き込み、お店の方に渡してください。この必要事項に１つでも記入漏れがあると、申請の対象とならなくなる恐れがありますので、ご注意ください

ーハイスコア登録用紙における記入必要事項ー

●プレイヤーの本名とスコアネーム
●住所
●連絡先
●到達（もしくはクリア）したゾーン名［ゾーンλ、μ、ν、ξ、ο］
●スコア確認となる店舗印（必ずもらうこと）

ちなみにこの専用登録用紙（コピー不可）以外では一切受付ません。また、個人による郵送・FAXでも同様の処置となります。

④基板の難易度は工場出荷設定で、また、コントロールパネルは標準設定のもののみ、申請の対象となります。レバー・ボタンの改造などによる申請は、無効となります

なお、このキャンペーン実施店舗は、表紙裏のタイトーの広告ページに掲載されています。また、詳しいことにつきましては、店頭に貼っているポスターをご覧ください

それでは、皆さまの参加を心よりお待ちしております

シューターなら参加せよ！

スーパーリアル麻雀P7

ゲーセンに潤いを

発表以来、人気うなぎ上りの超期待作「スーパーリアル麻雀P7」!
今回はストーリーモードの一番手、麻比奈百合奈ちゃんを大紹介なのね。

命削って牌を打て

ゲーメストを買ってくるなり、真っ先にこのページを開いたカルマちょっ高の君ならもうご承知のことと思われるが、再度説明させて頂こう。

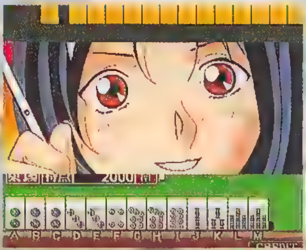
このゲームにはスタート時に選択できるストーリーが3つ用意されており、どれを選ぶかによってゲーム展開がガラリと変わってくるのだ。

登場するキャラクターはどのストーリーから始めても共通なのだが、最初のストーリー選択によって対戦順番が変わったり、対戦結果によってヒミツのアニメーションが拝めたりと、なかなか幅広い展開が楽しめるという寸法である。

是非とも3つのストーリーをすべて制覇して、P7大将として近所のゲーセンに君臨してみてはどうだろうか。どうだろうかって言われてもなあ（完）。



ゲーム開始時にストーリーを選んでね。



もちろん、ゲーム中にも女の子たちのパフォーマンスを楽しめるぞ。

ようこそ私の別荘へ！ 麻比奈百合奈♡

今回ご紹介するのはストーリーA「夏だ！別荘だ！麻雀だ！百合奈のドキドキラブモーション」の主役、麻比奈百合奈ちゃん（15）です。

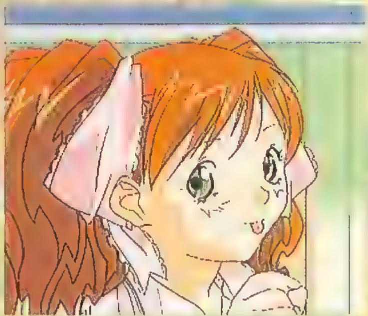
このゲームに登場する女の子の中では最年少で、月浪学園中等部の3年生。

月浪学園と言うと「PV」に登場した3人娘の通っていた学校としてその筋には有名。実は中等部もあったんですね。

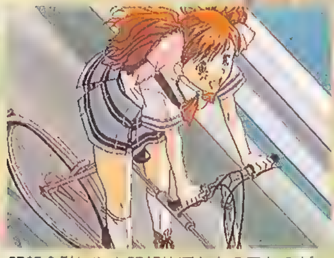
最年少ということもあって、ゲーム中に見せる彼女の初々しい仕草は、きっと我々のすさんだ心を癒してくれること請け合い。業界用語で言うところの「萌え〜」ってヤツでしょうか（違う）。

今回は百合奈ちゃんとの対戦で見られる、ワリと序盤のビジュアルをご用意いたしました。もちろん、彼女との勝負に圧勝したならば、これ以上にウヒハで美麗なグラフィックが拝めるわけで。



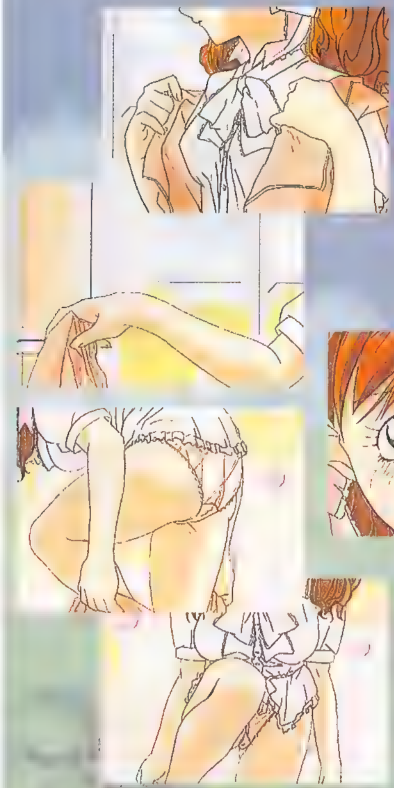


リアル麻雀シリーズの定石として、一番手は妹タイプのこの娘を紹介させて頂く！

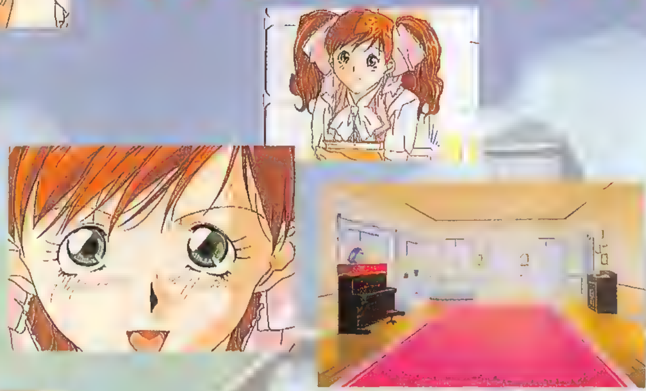


明朗会計いやさ明朗快活な女の子なのだ。

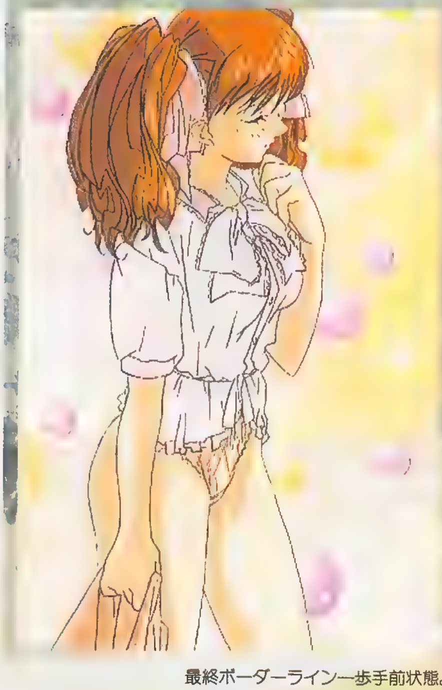
サマー・ファシネイション 笑顔の魔法をかけてね



身も心も軽くなるね。まっすぐ見つめてくれるから

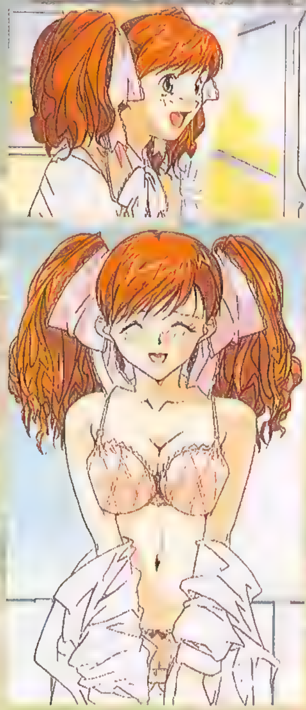


これが百合奈ちゃんとの対戦場所。別荘の2階にある、彼女の自室である。赤い絨毯と白いテラスとのコントラストが美しいですね。
リアル麻雀シリーズは、いつも背景にも凝っているのも特徴。描き込まれた美しい舞台があってこそ、一層女の子も映えるってモノです。ちゅーか、可愛い女の子は可愛い（キレイな）部屋に住まなきゃダメでしょう（尊大）。

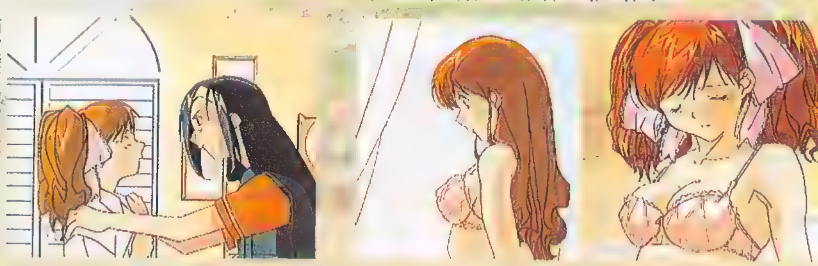


ベストとスカートを脱いじゃった状態。この格好が一番セクシーだったりして。

やわらかな風みたいに、気持ちいい瞳でいたいな



最終ボーダーライン一歩手前状態。
もう涙で目が霞んで前が見えねぇっス！



百合奈ちゃんの横にいるのは、姉の夏姫。
選択するストーリーで、百合奈ちゃんにどう絡んでくるか変わってくるぞ。

今冬、これをやらずして何やんの!?

Winter Heat

SEGA SPORTS

SS版でも大人気だったデカスリートの続編が登場。今度は雪上で燃えろ!

担当：キャサ夫

SS版では"牛乳屋"なんかが使えたり、なにかと盛り上がった10種競技をモチーフにしていたデカスリート。その続編、冬をメインとしたスポーツゲームが、この「ウィンターヒート」だ。

主な操作系も変更はなく、キャラクターを操作するレバーにRUN(滑る)とACTION(アクション)の2つのボタンとなり、いたって簡単な操作になっている。ゲーム内容のほうも、基本はデカスリート。タイムを競ったり、ジャンプの飛距離、またはタイミングを強いられるなど8つの"ウィンタースポーツ"で詰まっている。

女の子や子供でも簡単に遊べて面白いからこそゲームセンター、SS版ともに人気タイトルとなったデカスリート。その面白さは今回の作品も、そのまま健在というワケだ。



8ある種目は2日に4種目ずつ分けられ、総合得点で勝負だ。

新たに参戦した2人のキャラクター

B.B.



前作、非常にインパクトが強かったロビン(ベルグドル?)に代わってのイギリス代表者B.B.。彼はスキーよりもスケートが得意という。果たしてその強さは…。

ヨハン・ステンセン



ノルディックを得意とする彼。スキーと言えばヨーロッパはノルウェー出身の新手。ウィンタースポーツはかなりの凄腕だとか…。期待できるキャラの1人だ。

俺たちを忘れてもらっちゃ困るぜ!

コインを投入した後、まず選ぶのがキャラクター。今回から参戦した2人を含め、全部で8人の中から選択だ。

格闘ゲームではないが、残り6人のキャラクターはいわゆる旧キャラ。前作デカスリートで活躍した奴らだ。

もちろん今回も個性豊かで、キャラによった得意ジャンルというのがある。基本的にオールランド型、ノルディック型、アルペン型、スケート型の4つに分かれている。

これらの性能というか、得意なジャンルは実際ゲームをプレイしてもらうと分かると思うが、歴然と差が生まれるので、自分が得意なスポーツに合わせてキャラも選択したほうがいいだろう。

もちろん、個人的にただ「コイツが好きだ!」というのがあれば、それはそれでも問題ない。



個性豊かなキャラクターたちが冬も大活躍だ!!

SKI JUMP



ゲーム内容としては前作の幅跳びに近いスキージャンプ。ジャンプ台を勢いよく滑降し、踏み切る。その迫力はテレビでFISワールドカップを見ている感じのジャンプだ。

さて、操作方法だが、使うのはパワーを溜めるためのボタンとジャンプするためのボタンの計2つ。うまく跳ぶには、ボタンを連打し、できるだけ下にあるパワーゲージを溜めること。そしてジャンプ。この部分が今までのものとちょっと違うのだ。前作の幅跳びならば踏み切り板でタイミングよくボタンを押し、それから角度(ボタンを押している長さで調整)を決める。今回もタイミングは重要だが、踏み切りちょっと前でボタンを押す。この理由など詳しくは次回で説明しよう。



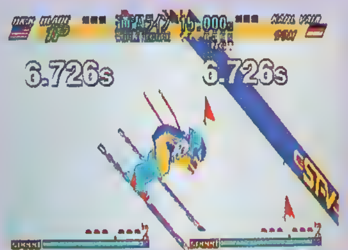
120m級のジャンプができるスキージャンプだ。

SPEED SKI



ウィンターヒート初日(1日目)に選べるゲーム。言うなれば、スポーツゲーム開幕の100m走のようなもので、ボタンの早押し競争だ。空気抵抗を極力なくした格好のキャラクターがもの凄い角度の傾斜を滑降する。

操作はRUNボタンだけを使い、スタートしたらひたすら連打。だいたいこの種目の時間は10秒ちょっと。時間で考えると短いが、いざやってみるとこれが意外に長く感じられてしまう。我慢してもらいたい。この種目はスタートが肝心なワケだが、見切り発進でのフライングはもちろんあり。2回までは許されるけど3回フライングをしてしまうと、最初のゲームだがゲームオーバーになってしまうので注意しよう。

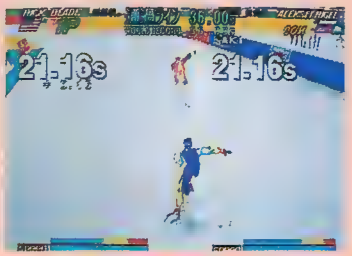


GOサインは音で判断。本気でヤレー!

SPEED SKATE

スケートリンクトラックを2人の選手が1周する。そのタイムを競う種目がスピードスケートだ。競走ものでは一種目のスピードスキーがあるが、スピードスケートはそれとはちょっと違う。操作系に関してはRUNボタンオンリーと異なりはしないが、この種目はただ早くボタンを連打すればいいわけではないのだ。

楕円形になっているトラックには2つのカーブがある。ここがスピードスケートのポイントだ。直線ではただひたすらボタンを連打して極力早く滑る。だが、カーブ時そのままのスピードだと選手はコケてしまうのだ。コツとしてはパワーゲージの黄色いところをキープできるように、ボタンをゆっくりと押せばうまく曲がれるハズ。



とにかく連打ーカーブは控えめ。安定したコーナリングが命だ。

DOWNHILL

迫力のあるスキーといえばダウンヒルが挙がると思う。選手は100キロを超えるスピードでコースを滑降していく。これがダウンヒルだ。

この種目はウィンターヒートでもかなり面白いジャンルの1つ。なぜならば視点が3Dになり、選手の視点でコースを滑っていくからだ。見た感じではドライブゲームに近いのでは…。いずれにしても、かなりのスピード感をなぜかこのゲームで体感できてしまう。基本的な操作はレバーだけ。ただ、スタート時選手の助走をつけるためにRUNボタンをちょっと使う。あとは慣性というかその勢いで滑ることが可能で、カーブにあわせてレバーを倒していけば曲がることができるぞ。ちなみにアウトからの滑りが良いかと…。



早めにコースを覚えてベストなラインを滑降せよ！

SHORT TRACK SKATE

種目名の通り直線が短い小さなトラックを使った競技。スピードスケートとはちょっと違い、4人の選手がトラック内をグルグルと様々なライン取りで回る。

操作は簡単。速く滑るにはボタンを早く連打し、レバーで自由にキャラクターを動かすことができる。ちょっと触って見た感じ、キャラの操作は画面を見てそのままの方向でボールを転がす感じのものになる。つまり、キャラクターが動けるのは左右だが、それを動かすためにはレバーを上下左右に入力するワケ。これがちょっと難しいかも知れないね。ボタンとレバーの同時作業だから、はじめはちょっとてこずるかも知れない競技だ。ちなみにカーブのライン取りはアウトからだぞ。



ほかの選手をいかにうまくかわすかが勝利のカギ。

SLALOM

スラロームと言われてすぐにどんな競技か分からないと思うが、これはスキーではおなじみの赤と青のポールを使ったアルペン競技。これこそ冬はよく深夜TVなんかでやってよく見るね。実際にはアルベルト・トンバって人がかなり有名だったりします。

さて、競技内容のほうはというと、かなりタイミングが重視されたもので、ゲームとしてもテクニックを必要とされる。前作で例えるなら110mハードルかな。それが今回スラロームとなっているのだ。だから操作もひたすらRUNボタン連打で滑り、ポールがきたらACTIONボタンでポールを弾くというやり方になる。一切レバーは無用だ。

種目中、場合によっては一番難しいかも。



タイミングが命！君はトンバになれるか!?

BOBSLEIGH

ちょっとマニアックな冬のスポーツとなるボブスレー。ボブスレーにも1乗り〜4人乗りとあるが、ウィンターヒートでのボブスレーは恐らく2人乗り（相棒が1人しか見えないので…）。この種目、本物もそうだが、そりの大きさに合わせた氷でできたコースがあり、ちょっとでもそりが斜めになると壁にぶつかってタイムが落ちてしまう。だから、見ためではただ人が乗っているだけで勝手に滑る運が絡んでいるスポーツに感じる。しかし、それは違う。ちゃんと左右だけ操縦できるようになっており、ドライバーによるテクニックが必要とされる種目なのだ。

ゲームでの操作もレバーを倒してそりを操縦。スタート時の助走ダッシュが肝心になるかも。



壁にあたるとタイムロス。この緊張感がいいんです。

CROSS COUNTRY

ウィンターヒート最終競技。冬のマラソンといえば絶対クロスカントリー。かなり地味な感じのウィンタースポーツだが、それはマラソンも同じことが言えると思えるぞ。

クロスカントリーは体力がすべてのカギを握る。ゲーム上で画面下に体力ゲージが付いているのも、それを意味しているのだ。ゲージがなくなってもゲームオーバーにはならないが、息切れをしてしまうので、かなりのタイムロスになってしまう。

前作でも似たような種目で1500mがあったが、今回はそれにさらに高低差などが加わり、よりベストな体力調整が求められる。

コースでは4人の選手と戦うことになり、体力をより持続させるためにジャマをして押してもらうのもコツ。



これぞまさに雪上のマラソン。スタミナを温存すべし！



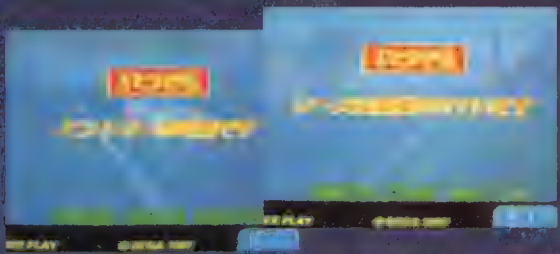
やるなら対戦！

ル・マン24
LE MANS 24™

いつでもレースをやっていて
いつでもレースに参加できる！
もちろん対戦はいつでもOK！

担当：ずるずる





やろうぜ対戦!!
その気になったら
いつでもできる！

新しいシステムでゲームを展開する「ル・マン24」であるが、その遊び方の1つとして「対戦プレイ」がある！
通常の対戦プレイというと、誰かが1人かまずコインを入れ[illegible]し、「対戦者募集」を[illegible]にすると、制限時間[illegible]プレイヤーがコインを入れたときのみに対戦が可能[illegible]「コンティニュー」[illegible]んてことがあると…間[illegible]ないことがあったでしょー



ピットから乱入シーンがスタートする！準備はいいかな？
そんなところかまず解消されているわけなのだが、「いつでも参加できる！」というシステム。よーく考えると、対戦格闘ゲームでは当たり前のことだったんだよねーいわゆる「乱入！」ってやつかこのル・マン24で実現したわけだ。



対戦ならではーちょっと読みすぎ？



対戦者のマシンの上にマークあり！

「そーか、そーか、乱入するのね！」と理解してもらえればすごくわかりやすい。
ただ知っておいてほしいことは、先にプレイしている人が24時間走りきってしまったら、そのプレイヤーはいなくなるということ！

「相手がいなくなるじゃん！」と心配になるが、そこはちゃ〜んとCPUがお相手してくれます！ 君の仕事は、24時間走りきることですから…ね！





1Pがコースレコードを出した！

そんなルールですから、よくある「速い人が先にチェックポイントを通過すればタイムが増える」というお助けモードはありません！ 実力でタイムを増やしてもらわんことにはねーそんなところも精神面での「耐久」なのかも！

速く走るるために視点もチェック!!

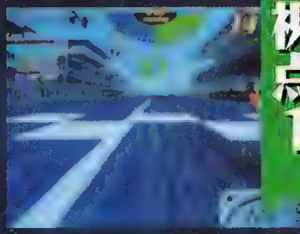
さてレースゲームで大事なことの1つとして「視点」が挙げられる。

その「視点」についても少し触れておきたい。

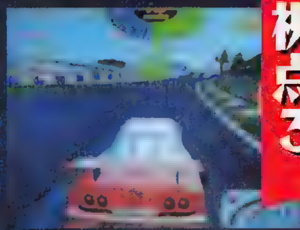
セガのドライブゲームの例に従い、このゲームでも4つの「視点」が用意されている。

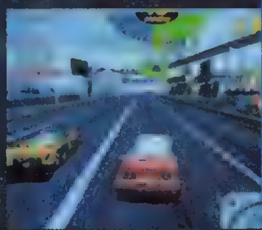
それが下にある写真だ。よ〜くチェックしてほしい。




視点1

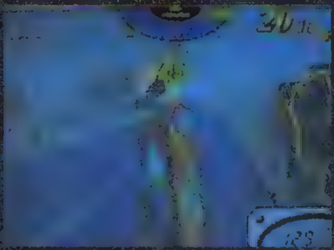

視点2


視点3


視点4

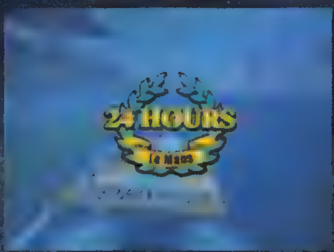
好きなものを選んでプレイしてくれればいいのだが、もしどれにするか決めていない人がいたら「③」をオススメします。これなら先も把握できるし、マシンの挙動もチェックできるからだ。

「オレは気分が重要！」という人は「②」でしょう。この「視点」で気をつけてほしいのは、メーター類が実車同様になっていること！目の悪い方はメガネをしないとスピード、回転数がわかりにくいかも…。



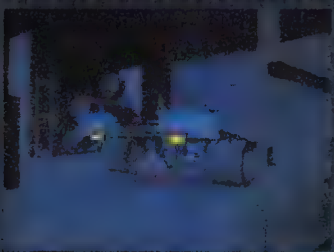
もう一度おさらい!! 24時間完走後のボーナスレース!!

前号のおさらいになっちゃうけど、もう一度ここで「24時間」を走りきったときのボーナスについて触れてみたい。



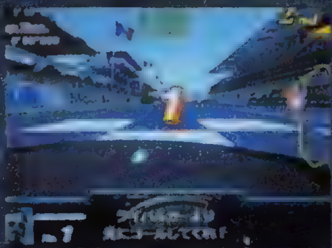
見事、24時間走りきると、レースは「ゴール」となり、エンディングへ…と思いきや、いきなり見知らぬマシンのデモシーンが始まる！

「ポルシェ917K」があなたの相手をしてくれるのです。



「ル・マン」と言えば「ポルシェ」というぐらいに強いポルシェではあるが、そんなポルシェもその昔は挑戦する時代があったのだ。





王冠が付いているのがポルシェ917K。これを追うぞー！

そんな時代の名車がこれ！1970年、71年と連続して総合優勝をした記念すべきマシンと対戦になるのです。



秘密?のガレージから出てきたポルシェ917Kが前方に現れたらレースがスタート！君がそれを追うのだ！

917Kを追いかける!!





決められた周回数の中でその917Kを追う！追って追って抜けば…そこから先は実際にやってからのお楽しみにしておきましょう！

「初級」を滑る!
10,000pts.で「S」クラスを狙うぞ!

SEGA Water Ski

コントロールができたらポイント稼ぎへ!
まずは10,000pts.を確実に超えることから!

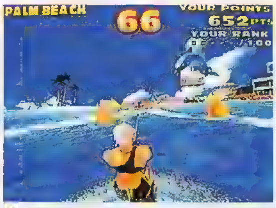
担当:ずるずる

まずはノーミスから… 初級コース
ジャンプ台はすべてクリアするぞ!

かなり体力的にもハードなこのゲーム(気合入れすぎ?)ではあるが、コースが覚えられればかなり楽になる!そこを完璧にして…プレイ本番!



スタート台のところを利用して…ジャンプ−タイミングが重要!これで少し稼げる!そのまま真っすぐ滑って、



1つ目、2つ目のマーカーは直線的に並んでいるので楽にクリアできる。

タイムが増やせるマーカーの間を2つ通り、6秒プラス。すると目前にジャンプ台が2つ!あわてずに近いほうに



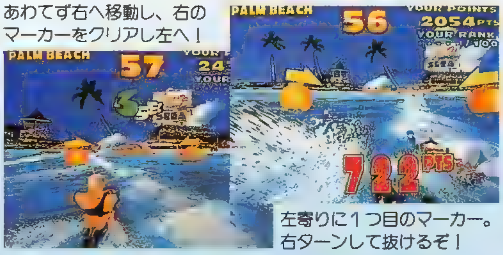
ジャンプ台へは真っすぐ入るようにしよう。落ちるな。

タイミングを合わせてペダルを入力し大技へ!

移動し、「ガン!」とカカトを踏んでアクション!真っすぐ飛び出して着水後、もう1度ジャンプへ!



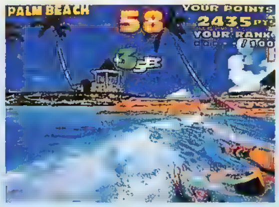
着水し浮上したらすぐジャンプ台へ。進んでいる方向を把握し、ジャンプへ。



あわてず右へ移動し、右のマーカーをクリアし左へ!

左寄りに1つ目のマーカー。右ターンして抜けるぞ!

マーカーが左、右とあるので、それの間を通り、またジャンプ台へ。左側の台を使い、左寄りへジャンプをする。



2つ並ぶ台の左側へ。早めにターンを仕上げて直進状態にして入ること。

するとマーカーの正面に入れる!覚えておこう!その写真が次の写真。このときに先のマーカーも確認できるぞ!



左の台で飛ぶと…この通り!左にあるマーカーへ苦もなく進める!

着水して浮上すると目前にマーカー。右へターンしながら抜け、続けて左、右とターンしてマーカーをクリアする。

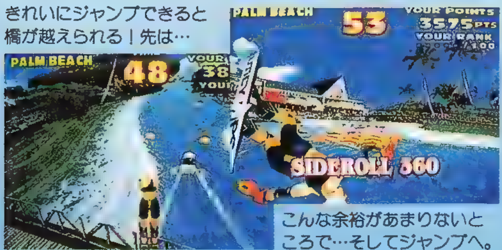


ボートの波を利用してちょっと稼ぐ。あ!ヤバ!

浮上したところにマーカーがある。クリアして右へ!

左にあるマーカーをかなり力を入れて右へターン!

3つ目のマーカーを抜けるとき、かなりがんばって右へ。でないとその先のジャンプ台に入れなくなるぞ!



こんな余裕があまりないところで…そしてジャンプへ。

きれいにジャンプできると橋が越えられる!先は…

しっかり飛べると橋を越せる。このとき、先をチェック。次のジャンプ台まで、マーカーが左、右、左、右と4つ続くことを再認識しておこう。1つ目は浮上してすぐなのも忘れないこと!



マーカーが4つ続くところの1つ目は左側。このあとを右、左、右側だぞ。

単純に左右にマーカーが配置されているだけだが、これが楽になるか難しくなるかは、微妙なコントロールの調整ができるかどうかにかかる。踏み込みすぎてターンを小さくしないように気をつけてクリアしていこう。



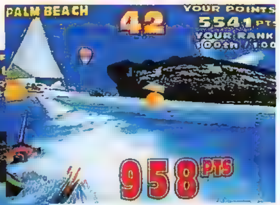
マーカーが右にある。これを確認する。

この台は、右へ飛び出していくようにする。

そしてジャンプ台へ。落ちついて来られればなんてことないが、4つのマーカーを必死にクリアしてくると不安定になっていると思うので、決してあわてないようにし、力を抜いていくこと。

紅葉のごとく咲き乱れる新作基盤群！
一際目を引く新ゲームはこれだ！！

ジャンプ中にマーカーの位置を確認し、着水。右、左にあるので、左ターン、右ターンでこれをクリアしていく。



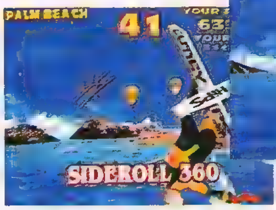
まず右から。おっいい波！そ〜れ稼げ〜っ!!

あっ360度だった！すぐ左に進まないと…ひえーっ。


ここでの写真だが、タイミングを合わせて、ボートが立てる波を利用し、ジャンプをしてみるのもいい。横回転ができれば、点数がプラスされるぞ！ちょっとした稼ぎだ！

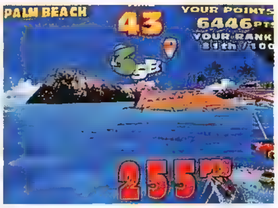


左側のマーカーへ。おっまたいい波！狙っちゃえ！

ぐるん！あっまた360度でやんの！くっそ〜っ！


あまりこのジャンプを引っぱるとジャンプ台に間に合わなくなるので注意！

そしてジャンプ台へ！



あまり遊んでいるとジャンプ台の前であわてることに！

ジャンプ中にマーカーの位置を確認し、右、左、右、左へ移動しつつクリアしていく。



マーカーが右、左、右、左、と4つ続くところへ。

ジャンプと思ったら…失敗。あっ右ターンできるか？




3つ目の右側のマーカーを左ターンで抜けていく。

4つ目の左側のマーカーへ。この先、左側の台へ！


4ターンした先に2つ並ぶジャンプ台へ。この先のマーカーは、左、右とあるので、左側のジャンプ台で飛ぶようにしよう。



体勢を整えて左側の台へ進む。この先は、左、右にマーカーがある。

マーカーの位置がわかっていれば、真っすぐ飛んで、浮上すればそこにマーカーがある状態になる。浮上し、マーカーを確認したら右ターンへ。

写真はちょっと右寄りに浮上してしまった！

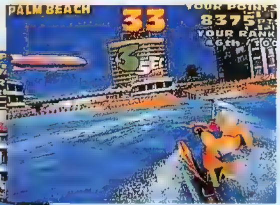


左にあるマーカーへ。ちょっと右寄りに浮上してしまった！急げーっ！

しっかり右へターンをして右のマーカーへ。左ターンをしてその先の2つ並ぶジャンプ台へ。この2つの左側の台を使って飛ぶ。その理由は次の写真の通り。えっ？左だとマーカーからはずれるって！いいのです！その理由は…。



右ターンで右側のマーカーへ。少し力を抜いて左ターンしてクリア。

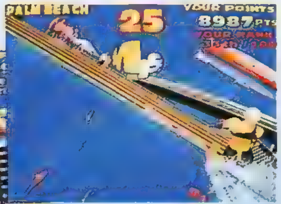


ジャンプ台へ。桟橋へ稼ぎにいくなら左の台で飛ぶ！

左に桟橋、右にマーカーが2つ。どっちに進む？


「6秒」損してでも大ジャンプを狙う！

な、なんと左側に見える桟橋を使ってジャンプすることができるのです！高さがあまりない台になるので、カカトを「ガン！」とするタイミングが少し早めです！要注意！



おりゃ〜稼ぐぞーっ！タイミングがシビアだぞ！

そーれジャンプ！成功すると上の道路も飛び越せる！


でもここで飛ぶと右側にあるマーカーを2つクリアできなくなる。6秒も損をすることに！よ〜く考えよう！

ゴールが難しい人は右のコースへ！

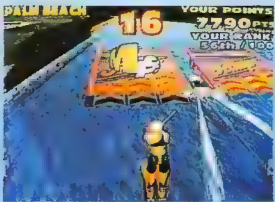
もしタイムの残りに自信のない人は右側の台を飛んでマーカーのあるほうへ進もう。

そのマーカーは、1つ目が少し右、2つ目が少し左にある。そのまま真っすぐ進むようにして、その先のジャンプ台の右側を使うようにしよう。



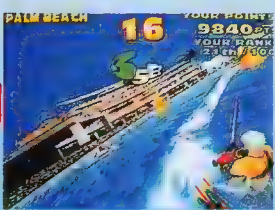
残りタイムに不安がある人はゴール優先で右側のマーカーのほうへ！

桟橋を使ってジャンプした人は、2つある左側の台を使うことになる。その先は右へ進むことをお忘れなく！



桟橋を使うとこの左側の台へ。その先のマーカーは右にある。要注意！

ジャンプ後は、右、左とマーカーがあるので、それに合わせてターンをしていく。その2つ目の左では、しっかり



右、左とマーカーをクリア。左のマーカーは、力を入れてターンする！



しっかりターンをしないと最後の台に入れないぞ！

うわっギリギリで720度を…間に合うかーっ！


右へターンをしないとジャンプ台に入れないぞ！ダメ押しで720度を狙うのもよし！



おまけで「ひよい！」とアクションを入れてみました！どう？

フィニッシュ寸前でパフォーマンスを入れるのもまたグー！おっ999ポイント！

マーカークリアを優先して滑るとなかなか大技を出せないが、それでもOK！稼ぎは余裕ができてからだぞ！



3種類のショットを使い分けよう

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON2



©SUCCESS 1997

前回に引き続きステージ攻略のつづき。今回のポイントは、ステージによってパワーアップを使い分けていくところ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

STAGE 2 天空の古城

前回、1面ではファイアのパワーアップで進んできたので、2面でも最初はファイアのパワーアップになっているはず。好みにもよるが、2面もこのままファイアのパワーアップで進んでいくことをオススメする。連爆がつなぎやすいのが選択の理由である。

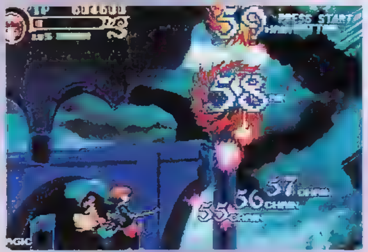
ほかので行くなら、風が使いやすいだろう。ショットが地形を貫通していくので、地形に隠れた敵も楽に倒せるからだ。初めのうちは風で慣らして、慣れたらファイアで連爆を狙ってみるといいだろう。

前半

前半は、ザコがたくさん出てくるので、大事にコマンドショットで連爆させていこう。

ポイントとしては、1カ所上のほうからクモが降ってくる場所があるが、ここはある程度クモの出現を待ってから、例によって下のほうから火を付けていくといい。

連爆すると、クモの出てくる場所まで連爆していき、画面外に死骸が出ていってしまうので、死骸が画面外に出てしまったら、すかさず追いかけていってキャッチボタンでキャッチすること。放っておくと画面外で破裂してしまうぞ。



ここのクモは、連爆すると画面外に出てしまう。



画面外に出たら、キャッチして取り戻そう。

中ボス パンプキング

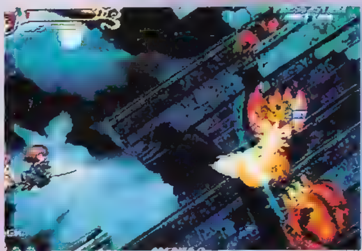
中ボスのパンプキングは、一定のタイミングでザコの野菜を頭からたくさん出してくるので、それを利用して連爆数を稼いでいくといい感じで連爆することができる。

ただし、そこまで持ってきた死骸をそのまま連爆させてしまうと、1面のときと同じように、ボス本体に当たって連爆が途切れてしまうので、1面のときと同じように、ある程度ボスにダメージを与えておき、最後にトドメでそこまで持ってきた死骸をぶつけてやるようにする。

パンプキングの耐久力は、大体野菜にコマンドショットを当てると、4回目くらいで倒せる。なので、3回ほど、持ってきた死骸に当たらないように（上に放り投げておく。前回の記事参照）しながらコマンドショットで野菜を連爆させよう。

で、最後のトドメは持ってきた死骸を直接野菜に当てる、または投げつけて、ボスに連爆させよう。

注意したいのは、ボスのモード。ボスは自機が近づくと、野菜を出さずにかみついてくるモードになってしまうことがあるので注意したい。このモードになると、連爆はまず不可能になってしまうぞ。



持ってきた死骸を放っておいて、ダメージを与えよう。

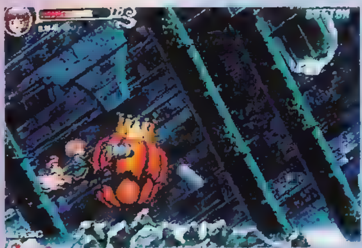


うまくできれば、ボスまで連爆する。

ボス前

ボス前まで行くと、縦スクロールになり、ザコが下のほうから出てくるが、ここではファイアの死骸の特長を生かして、ザコを引きつけつつ連爆させていこう。

ファイアの死骸は画面外に消えてもちゃんと落ちてくるので、こういった場面では連爆させやすいのだ。



かみつきモードにならないように注意しよう。

ステージボス ビオラMk2

ボスのビオラMk2は、出てきたときの誘導の仕方がポイントとなる。

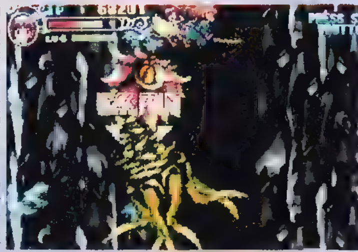
はじめに出てくるときに、画面の上のほうで引きつけてから、時計回りにグルッと画面を回るようにして誘導してやると、ヤツは画面の右の壁に張り付くように誘導できる。この動きをまず覚えよう。

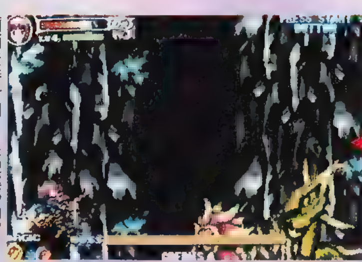
このときはできるだけ引きつけつつ、ショットボタンを押しっぱなしにして高速移動してやるとやりやすい。

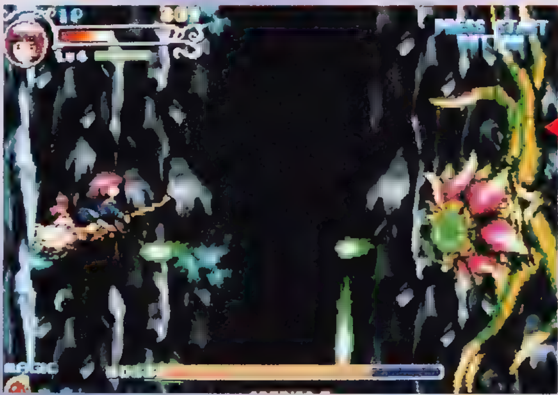
誘導がうまくいくと、ヤツは弾を撃ってくるので撃ち込んでやり、再び自機を追いかけてきたら、引きつけて画面を1周。この繰り返しで楽に勝てるだろう。

もしボスの誘導に失敗したら、ひとまずボスの出すザコと弾に集中して撃ち込み、ボスにダメージを与えるのは後回しにし、次の誘導をうまくしよう。

幸いボスはすぐに逃げるので、ボスに無理して撃ち込む必要はない。


初めは下から出てくるので、上で引きつけて…、


画面を時計回りに高速移動。


上手く誘導して、ヤツを右の壁に張り付かせよう。

STAGE 3 さんごの海

ステージ3はさんごの海で、海中のステージだ。ザコも海なので特徴的なヤツが多い。

この面は楽に進んでいくなら、アイス（氷）のクリスタルを、前半のザコから取っておくと楽に進めるだろう。この面のボスにもアイスがとても有効なので、アイスを取ったらボスまでアイスでOKだ。

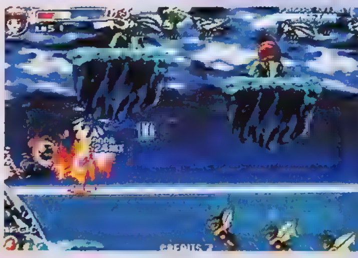
ただし、連爆を狙いたいのなら、ファイアを使っていってもいいだろう。どれでもお好きので。

前半

前半は、ここまでで消費した体力回復と、武器を変える場合はクリスタルの入手を行う。

体力回復は、浮いている地形を利用して壁コンボ（壁に死骸をぶつけまくってHIT数を稼ぐ）をガンガンやると、楽に大きな回復ウィローが出せる。

ここまで1コインでくると、徐々にランクも上がってきているので、ザコといえども弾を撃ってくるため、体力は余裕を持って回復しておきたいところだ。


ここでも、壁コンボで回復ウィローを出しておこう。

中ボス チョッキンロブスター

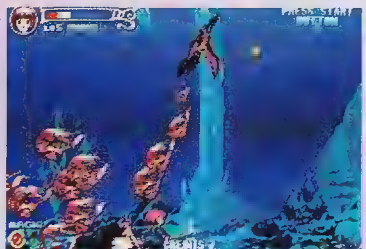
中ボスはザリガニで、コイツの倒しかたには注意が必要だ。

まず、ヤツは頭と胴体がそれぞれパーツで構成されているので、最初は胴体のパーツをすべて破壊してやるようにする。

このとき、頭のパーツのすぐ後ろのパーツ（首?）を狙うようにして、首から下を切り離すようにコマンドショットを撃ち込んでやる。

すると、首から下のパーツが自機を襲ってくるので、すかさずコマンドショットで倒してしまおう。


先に首から下を切り取ってやる。


残った首は、ザコをたくさん吐くぞ。

頭だけになったボスは、モードが変化し、口から弾の代わりにザコを大量に吐き出すモードになるので、ここでちょっと連爆してやろう。

うまく首のパーツを狙い撃つのは難しく、最初に出てくるときにサイドショット（下）で撃ってやるといいだろう。

もし失敗したら、連爆はあきらめて画面を回りつつ避けて倒していくしかないだろう。

ボスまで

あとはボスまでザコの攻撃が続くが、ザコの弾に注意しながら連爆をつないでいこう。後ろから出てくるイカや魚も、持っている死骸をぶつけるようにしてやると、連爆させるだけでなく、楽にザコを倒すことができるので狙ってみよう。

ステージボス ヘル・オクトパス

ボスはタコで、穴から顔を出して、足で攻撃してくる。ボスの攻撃はある程度パターンになっており、動きを覚えていけば、楽なボスといえる。

ボスの攻撃パターンは、足を伸ばしてくる、足の先から弾を撃ってくる、3WAY（ランクによっては1～2WAY）弾、ジェット噴射（?）かもしくは穴からザコ攻撃、の繰り返し。ジェット噴射orザコのところ以外はパターンである。

基本的に上下の切り返しですべて何とかなるので、特に解説することもないが、ポイントはジェット噴射とザコの


足からの攻撃は全部上下の切り返しで避けよう。


ジェット噴射がきたら、すばやくボスの口に寄る。


で、口に張り付いて回避。


ザコがくるパターンだったら、画面の後ろでコマンドショット。

ところだ。

まず、ジェット噴射がくるときには前ぶれ（口のあたりが光る）があるので、それを見たら急いでボスの目の前まで移動する。

で、ボスの口の上のところに張り付くようにしてしまってジッとしていれば、ジェット噴射に対しての安地である。

ザコのほうは、ザコが出てきたら真正面でコマンドショットを撃てば、ザコが連爆してくれるので楽に対処できる。なるべく引きつけてやると連爆が気持ちいい。

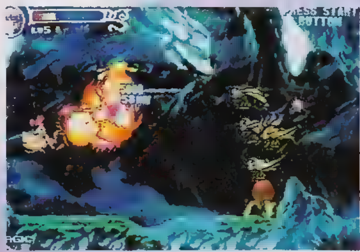
あとは避けながら撃ち込むだけ。ちなみにボスの足には撃ち込んでもダメージにならないので、足の隙間を見てボス本体に撃ち込んでやらないとダメだ。アイスのパワーアップがあると、壁の反射を利用して効果的にボスに撃ち込むことができるぞ。

STAGE 4 とまどいの洞窟

この面は高速スクロール面で、高速地帯では連爆がほとんどできないのが辛い面。

なので、面のスタート時に体力が少なかったら、まずは回復ウィローを出しまくって、体力を前半で回復しておくことが最重要ポイント。

パワーアップは、ウィンド、もしくはファイアのパワーアップでいくのがいいと思う。ただ、ボスにはファイアはあんまり合わないので、後半はファイアから他のパワーアップに変えるほうがいいかも。


この面は特に後半で回復できないから、初めに回復しておくことが重要。

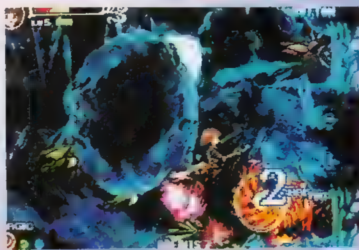
前半

前半は、最初にも言ったように、体力回復を最優先に考えて行こう。ここでも壁コンボを使って、効果的に回復ウィローを出していこう。

砲台があるところは、左のほうに行くとザコが左から出てきてダメージをくらいやすいので、右のほうから砲台の弾をかわしつつ（もしくは砲台を破壊しつつ）抜けていこう。

あと気を付けたいのはいきなり飛んでくる槍のようなザコの編隊で、場所を覚えていてもくらいやすい。

このザコは、いきなりきても大丈夫なように、ザコの死骸を持って構えていると安全だ。


ここの上スクロールは、右のほうから行ったほうが安全。

中ボス ホネホネ ドラゴン

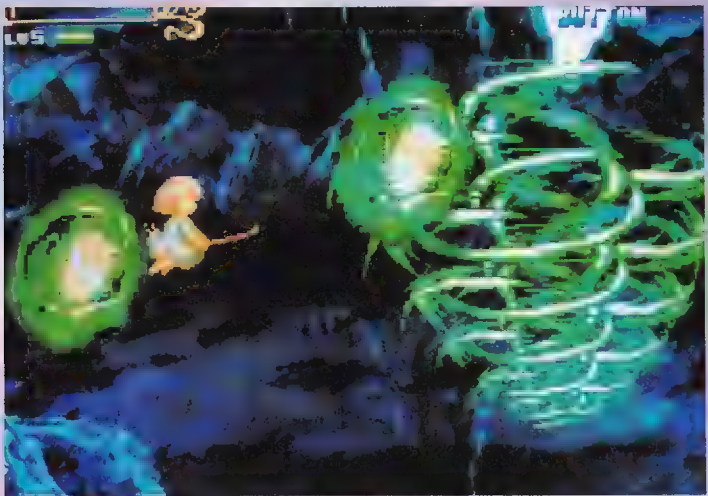
中ボスのドラゴンは、ダメージを与えると、体の部品をバラして飛ばしてくるのでイヤな相手だ。

うまくすれば連爆が狙えそうだが、難度も上がってきているので、そろそろそんなことは言っていられない。

なのでこのボスは、出てきたらまず頭を狙ってコマンドショットを撃ち込み、体がバラけて飛んできたら、ボムを使ってすばやく倒してしまうことをオススメする。

また、このボスは倒さないでいるといつまでも画面から消えないので、残すと非常にやっかいでもある。早く倒してしまうに越したことはないぞ。

中ボスを倒した後も、槍ザコやコウモリなどが体当たりしてくるので注意は怠らないこと。


中ボスは残すとやっかいなので速攻でボムでやっつけてしまおう。

後半

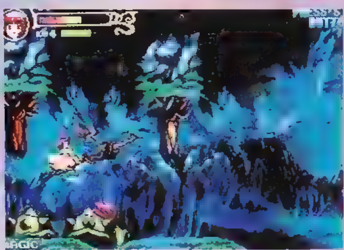
後半は、地形が狭くなって、高速スクロールである。ここでは砲台の弾と、後ろから来るザコに注意していこう。

1カ所、地形が行き止まりになっていて、潰されてしまうところがあるので、まずそこに注意。ちゃんと覚えていけば大丈夫だが、いかにも誘っているようなスクロールなので引っかからないように。


行き止まりのところ。覚えておこう。

あとは、狭い地形での砲台&後ろからくるザコの攻撃だが、これは、地形の上の壁に張り付いてしまってOKである。砲台自体には当たっても大丈夫だからだ。

上の壁に張り付いて、画面の後ろのほうに下がっていればザコに体当たりはくらわないので、あとは砲台の弾の発射タイミングを見て、サッと抜けていこう。大体後ろのほうからちょっと前に出ればOKだ。


狭いところは上に張り付いて、砲台の弾をよく見て抜ける。

狭い地形を抜けるとボス前である。ボスの直前には、槍ザコのラッシュがあるので、このときは画面の一番後ろに下がって、槍ザコがきたらコマンドショットで一掃していくようにしよう。



ボス前のザコ。一番後ろで待ってコマンドショットをタイミングよく撃つ。

ステージボス ニクタマ ドラゴンW

ボスも高速スクロールでの戦いとなる。ここまでで結構体力がピーピーになっていると思われるので、なかなか気

を抜けないボスである。

ボスは初め、両手に宝玉(?)を持っていて、そこから放射状に弾を撃ってくる。

まずはこの宝玉を破壊し、放射弾を出させないようにしよう。

ほかには、口から通常弾とでかい炎を出してくる。このときは炎に体当たりしないように注意しながら避けるが、炎を避け終わるか終わらないうちに、次の通常弾が飛んでくるので、そのときにあわてて炎に体当たりしてしまうことが多い。注意しよう。

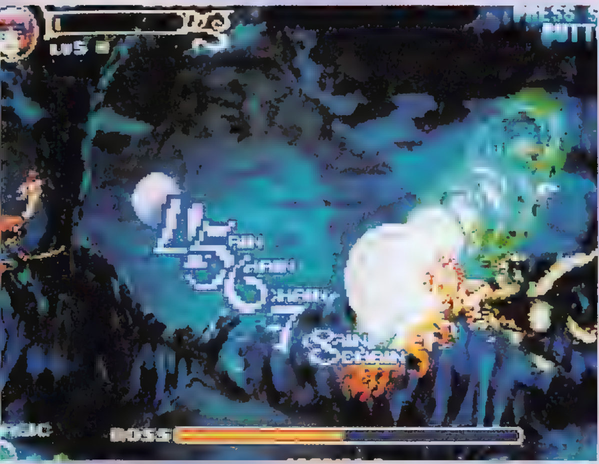


炎のあとの通常弾に気を付けよう。

宝玉を両方破壊すると、ボスのモードが変わり、口から破壊可能な炎を連射してくるモードに移る。

このモードになったら、ボスの吐く炎に対してコマンドショットを撃ってやることで、連爆した炎がボスにダメージを与えてくれるので、勝利は目前となる。

なるべくボスの正面に位置するようにし、ボスの吐く炎を撃ちもらさないようにコマンドショットを撃っていこう。コマンドショットの硬直時間に注意。



連射モードになったら、コマンドショットで連爆させよう。

ティータイムについて

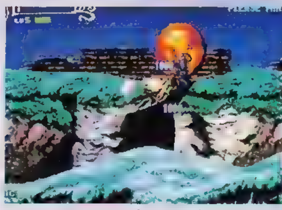
ティータイムは、シークレットを狙う場合には、前回紹介したように、コマンドボムをたくさん出してくっつけて大きくし、ボムを持った状態で湯飲みを避ける（地形がある場合）。

地形がない場合には、普通に避けてやるが、このとき、ただ避けるだけではなく、ショットで湯飲みを破壊しながらやるとよい。湯飲みは破壊しても点数になるからだ。

また、シークレットを狙うと当然体力回復ができないので、体力が少なくて回復したい場合には、普通に回収するのだが、このときも、ただ回収するのではなく、ショットで前方の湯飲みを破壊しつつ回収すると効率がいいだろう。

あと、忘れてはいけないのが、シークレットを取ったときに出現するボーナス泡ウィロー。

シークレットを取ると、取った後の点数集計のときに、ボーナスの泡ウィローが出てくるのだ。急ぐあまり集計を飛ばしてしまうと取れないので注意したい。



シークレットのボーナスウィローを取り忘れないように。

ランクについて

1コインでいくとランクはどんどん上がっていく。最終的にはザコが通常弾を連射してくるので、少しでもランクの上昇は抑えたい。

1コインの場合には、プレイヤーの体力がランクに大きく影響する。プレイヤーの体力が満タンに近ければ近いほど、それに比例してランクが上昇していくのである。

なので、わざと前半面でくらっておき、体力を少なくしてプレイしていくと、ランクの上昇を多少はセーブできる。

でも、残機がないので、体力ピーピーでプレイするのは精神衛生上よくないようだ。

割と慣れてきたつもりでも3～5面で死ぬことがしばしばある…。

SUCCESS （AMショーでコットンをほっぽらかしてVF3tbに熱く燃えていた） **綿組** COTTON TEAM



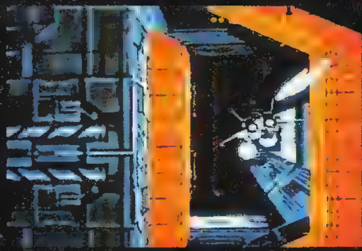
STEAG-5
SOLAR ASSAULT

ついにやってきましたステージ5。ステージ4に比べるとやや短いが、そのぶん密度は濃くなっている。気を引き締めていこう。

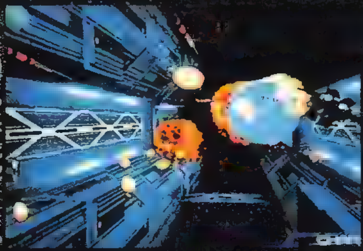
要塞入り口

始まって右に曲がった直後、3機のザコと同時にシャッターが閉まり出す。画面の中央やや右下の隙間を通ろう。ロードブリティッシュかアルビニアなら、通路を曲がった瞬間にチャージを撃てばザコに弾を撃たれる前に倒せるので安全。

シャッターを抜けた後はカプセルを出す編隊ザコの攻撃がしばらく続く。装備がないときはここで復活――と言いたいところだが、最終面なので弾が多い。無理をせず、赤いザコに狙いを絞っていこう。



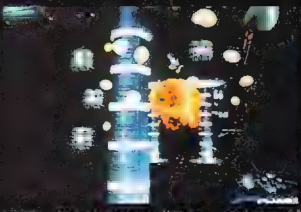
覚えていないと大抵ぶつかる。ザコの弾は上下のみで避けよう。



ここを過ぎると、死んだときもフォローがきつくなる。シールドをとっておこう。

柱地帯

前衛を抜けると、2~3本の柱が交互に設置されている通路に出る。ここでは同時にザブ&ザコが攻撃してくるので、柱と同時に敵と弾も避けなければならない。画面いっぱいを大きく回りつつ、うまく柱に当たらない位置をキープしよう。ザブよりも、突進ザコに注意するように。



弾量に惑わされないように。円もしくは8の字の動きを崩すな。

中ボス(1)

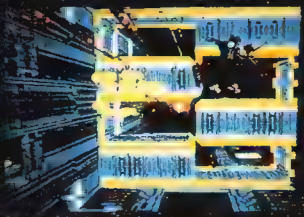
柱を抜けると赤ザコ6機が後方から出現するので、復活&シールドの調整。

この直後、ステージ1で出てきた中型機が再び襲ってくる。攻撃もグレードアップしており、ノーマル弾に加えて高速の四角いエネルギー弾も連射してくるので気を抜けない。ザコの攻撃もあるので、集中して打ち込み、早く倒してしまおう。ノーマル弾の時は中型機と一緒に動き、エネルギー弾は大きく避けるようにすれば問題ない。

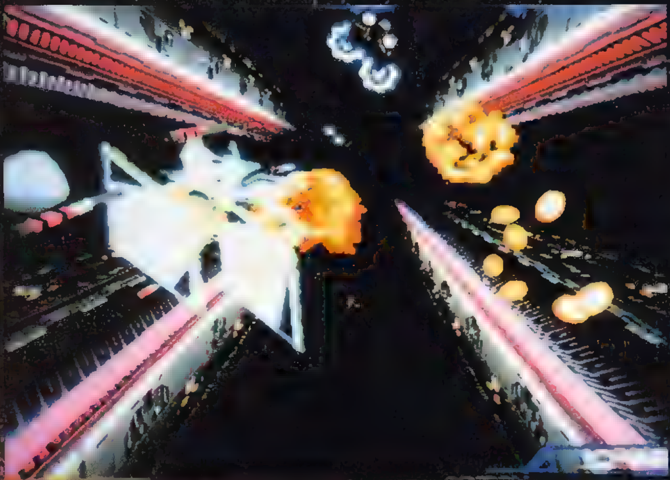
シャッター地帯

中型機の地帯を抜けると、今度は中途半端に閉まるシャッターが続く。ここは、シャッターの間に入ること自体は難しくないのだが、その影に隠れているザコが大量の弾を撃ってくるのがいやらしい。敵弾はシャッターを抜けてくるので、地形にばかり気を取られていると弾に直撃してしまう。

一応、シャッターが画面上を占める割合はたかだか2分の1なので(と考えよう)、セオリー通り大きく回りつつ、



直前まで壁の正面にいるぐらいがちょうどいい。



エネルギー弾は思ったより速いので注意。

ラストに待つものは

SOLAR ASSAULT™

ついに攻略も最終面。だが、この後にはまだ「REVISED」が控えている(予定)。

担当:はまー

ぶつかる直前ぐらいに最寄りの隙間に入ればいい。

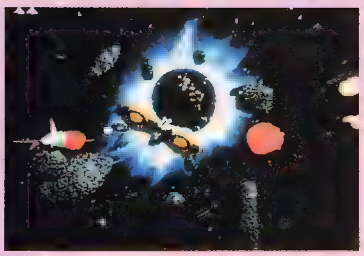
一つ注意しなければならないのが、「シャッター」は意外と厚い、ということ。一度隙間に入ったら、ほんの一瞬止まるようにしよう。動き続けると側面にぶつかってしまう。

パワーダウンの法則について

今さらになってしまったが、一応やられた時のパワーダウンのシステムについて補足しておこう。

例えば、「ミサイル→ミサイル→オプション→レーザー」の順にパワーアップしたとする。ここで死ぬと、**今までパワーアップした回数の半分までが残り、それ以降の装備がなくなる。**この場合は「ミサイル→ミサイル」が残り、後半の「オプション→レーザー」が失われる、ということになる（ちなみに、回数が奇数だった場合は、5→2のように切り捨てられる）。

このことを考えると、あまり失いたくないオプションなどははやいうちに無理してとってしまい、逆にいつでも装備できるミサイル2段階目は極力後回しにすると、後半ミスったときでもリカバリーが楽になるはずだ。



ミサイル→ミサイル→オプション→オプションで死ねと、



オプション×2がなくなり、



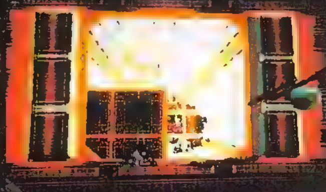
さらに死ぬとミサイルが1段階に。

編み目レーザー地帯

ザコの攻撃をやり過ごしていると、遠方に遮蔽板が見えてくる。これは自然に開くものではないので、ショットでしっかり壊そう。

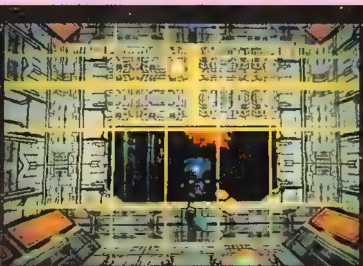
すると急に周りが明るくなる通路に出る。そして一見演出のようなレーザー網が張り巡らされているが、これが見事に当たり判定を持っているのだ。

よってこの間によく見て入らないといけないのだが、同時に3編隊×2=6機のザコに襲われる。弾も撃たれるが、ここは焦らずじっと正面にいよう。ザコの弾は正面にしか飛ばないので、当たることはまずない。



これにぶつかる人はいないと思うが…。

最終防衛ライン



赤ザコが出るのでつい撃ちたくなるが、ここはじっと我慢。

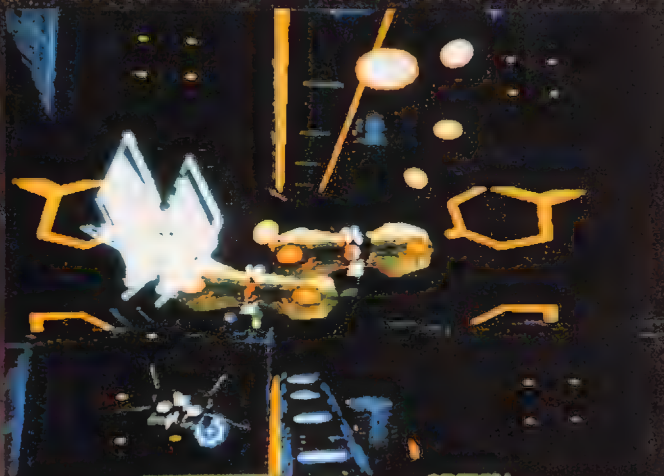
網状レーザーを抜けたら、いよいよステージ5のクライマックスを迎える。先程出てきた中型機が、今度は2機まとめて攻撃してくるのだ。ザコも多く、その弾量はハンパではない。



白いコンテナのようなものはショットで壊せる。少しでもスペースを広く取ろう。

まずは赤いザコの混じった編隊が登場。装備がない状態でここまで来たら、パワーアップよりもシールド優先して避けまわろう。

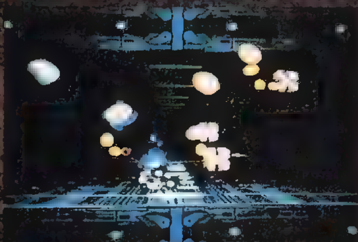
1機目の中型機が登場してしばらくは、まだ敵の攻撃もさほどではない。できるだけ中型機に撃ち込んでおこう。



エネルギー弾＋壁のせいで、回っているだけでは避けられない。気合重要!?

2機目が重なったら、今度は避け重視に回る。目立たないが、実はこのへんから地形も張り出してくるので、集中して「道」を探そう。

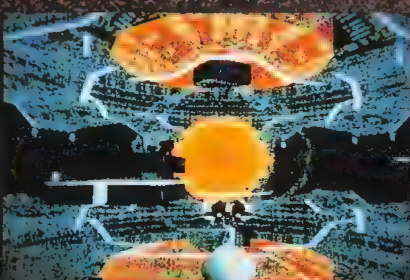
中型機が逃げ出そうとするころになると、ザブの大群が出現する。いよいよ最後となるとランクもかなり上がっているので、気を抜かないように。



白ザブはカプセルを出すが、もうあまり意味がない。深追いしてやられないように。

中枢部

ザブをやり過ごすと、ついにラストシーンになるコアに辿り着く。しかし、こいつは特に何をしてくるわけでもないので、操縦桿から手を離しても大丈夫。ゆっくりとクリアの余韻を味わってほしい。



ついに心臓部へ到着。後はすべて演出となる。



脱出後は自機の勇姿が。ほかの2機でもチャレンジ！

+出張マルゲ屋瓦版で〜す!!

天下一ゲーマーの店
ゲ屋瓦版

マルゲ屋大阪梅田店 絶好調営業中!!

営業時間（11:00〜19:00）
定休日（毎月第3日曜日）

晴れて9月27日（土）にオープンした全国9番目のお店、マルゲ屋大阪梅田店！怒涛のオープニン店！怒涛のオープニングイベント、フェアは好評のうちに終了！これからもイベント、フェアなどを続々展開していきます。みなさん、ぜひ来てみてくださいね。

ココがマルゲ屋大阪梅田店だ!!

〒530大阪市北区芝田1丁目4番8号北阪急ビル内1F



大阪梅田店イベント&フェア情報

★10／19（日）定休日
★10／26（日）KOF'97大会
言わずと知れた大人気対戦格闘ゲームに君もレッツトライ！

●マルゲ屋大阪梅田店から定休日のお知らせ：マルゲ屋大阪梅田店は毎月第3日曜日を定休日とさせていただきます。ちなみに今月は10月19日ですのでご注意ください。

東京荻窪店：イベントインフォメーション

すでにご存知の人も多いでしょう。荻窪店では毎月第2火曜日、土曜日にミニイベントを開催してます。平日にイベントがなくて…というキミももう安心！思う存分参加してくれ！ちなみに今月これからあるのは、10／22（水）と25（土）の2日間。ゲームは「ヴァンパイアセイヴァー2」だーっ!! こぞって参加せよ。

神戸三宮店：フェアインフォメーション

神戸三宮店ではときメモ&センチのキャラ別フェアを毎月行ないます（店長の趣味？）。で、今月はどのキャラかと言えば…、

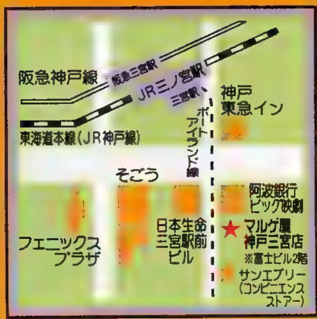
★10／17（金） 朝日奈夕子フェア
★10／31（金） 遠藤晶フェア

賢い読者ちゃんなら、もう気づいたかもしれませんねェ。そう！彼女たちの誕生日に、関連商品やプライズ景品なんかをどどーんと放出しちゃおうという太っ腹な企画なのです。彼女たちにハートワーミングな読者ちゃんは神戸三宮店へ爆走兄弟だね!!

▶マルゲ屋荻窪店☎03（3392）8231
〒167東京都杉並区荻窪5−30−12グローリアビル2F



▶マルゲ屋神戸三宮店☎078（272）5011
〒651兵庫県神戸市中央区小野柄通6−1−19富士ビル2F



今年７月にオープンした2店も奮闘中だよ!!



大阪梅田・上六・神戸三宮 マルゲ屋関西3店舗
スタンプラリー開催!!

10／31までに上記関西3店でお買い物をされた方に素敵なプレゼントを用意しているよ。ただし、スタートは大阪梅田店だ！詳しくはお店に張り出してあるから行ってみてねー！

怒涛のマルゲ屋インフォメーション

maruge-ya information

コミックゲーメストに好評連載中の「エクスカリバー」。初の単行本発売を記念して、北と東のマルゲ屋2店でサイン会をやっちゃいます。参加方法はいたって簡単。上記単行本をお求めになって、その場で整理券をもらってください。応募者多数の場合は先着順になるから要注意！ お店の場所はマルゲ屋瓦版（P.146～147）で確認してね！

★10／18(土) 14:00～　マルゲ屋神保町本店
★10／19(日) 14:00～　マルゲ屋札幌店



エクスカリバー単行本1巻発売記念！
巣田祐里子先生サイン会

秋の仙台2大イベントREPORT



◀「KOF'G」コミック2巻発売？こいつぁ目出てぇってんで、鷹岬センセー御大自ら仙台に襲来！「燃えたろ」って感じですかー。



1997.9.23
「鷹岬諒先生サイン会」



▲マミ姉、寛さん、直クンが仙台の皆さんに逢いに来ました！





▲サイン会＆握手会でひとしきり盛り上がったあと、超ミニ公録をする一幕も。「みんな逢いたかったよー！」

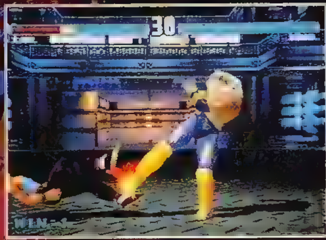
あ〜んど

1997.9.28
「小森まなみ＋スーパーランナバウトサイン会」
内藤寛・高橋直純

ついに登場、最終攻略編!!

ゲーメストムックシリーズに『鉄拳３ Act.3』が登場!!
各方面で話題沸騰のタイムリリースキャラクターたちを中心に、さらに深く追求された連続技や対戦攻略が満載!!
すべてにおいて洗練された鉄拳３攻略ムックの決定版だ!!









GAMEST MOOK Vol.97

鉄拳3 ACT.3

大好評発売中!!

本体価格1,380円

ゲーメストならではの高密度攻略第1弾!!
GAMEST MOOK Vol.84
鉄拳3 ACT.2 完全攻略編
本体価格
980円
大好評発売中!!

膨大な技の数々をあなたの手元で再現!!
GAMEST MOOK Vol.76
鉄拳3 ACT.1 基礎知識編
本体価格
850円
大好評発売中!!

君の拳は

ゲーメストビデオVol.38

鉄拳3 ACT.2

価格：5800円（税別）
商品番号：GV-38
ナレーション：若本則夫





絶賛発売中!!

唸っているか？


徹底攻略、極まる!!
これが噂の完全攻略!!
ヴァンパイアセイヴァーならではのゲームシステムや各種データをゲーメストが徹底解剖!! 対戦攻略やダイアグラム、そしてイラストアイランドも充実した究極ムックだ!!
GAMEST MOOK Vol.89
ヴァンパイア セイヴァー
テクニカルマニュアル
実戦活用編
●本体価格1,350円
好評発売中!!
華麗な技の数々を
グラフィック重視で紹介!!
GAMEST MOOK Vol.77
ヴァンパイア セイヴァー
グラフィカルマニュアル
基礎知識編
●本体価格850円
好評発売中!!
ゲーメストビデオ VOL.40
ヴァンパイア セイヴァー
世界の悩めるゲーマーたちを救済する!
魂の攻略ビデオ、降臨。
<内容>
・実戦に即したシステム解説!
・ベーシックなものから超高度なものまでをまとめた連続技集!
・見せます魅せます対戦集!驚異のテクに感涙せよ。
・エンディング映像集!ほか
予価:5,800円(税別) 商品番号:GV-40
11月上旬発売!
© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月
覇王丸
色
The Future Is Now
SNK


新生 サムライスピリッツ、見参。
©SNK 1997
侍魂
SAMURAI SPIRITS
HYPER NEOGEO64
サムライスピリッツ
TM
画面はすべて開発中のものです。あらかじめご了承下さい。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp



大巨人参戦。
SECRET FILE
シークレットファイルNEWS
発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。
ただいま《ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT》を準備中です!!
ロックマンは10周年! これからもよろしく!!
●好評稼働中!!●
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/


CAPCOM
大地を蹴り、拳を衝く!!
身体を貫く衝撃が魂に至る時…。
君が求める真実がここに在る。
STREET FIGHTER III 2nd IMPACT
GIANT ATTACK
CP SYSTEM III
第3弾
画面は開発中のものです。
ストリートファイターIII 2nd IMPACT
GIANT ATTACK
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
◆新たに2人の戦士登場!! 新世代の戦士も更なる力を身に闘いの地に向かう。
◆闘いの駆け引きをさらにアグレッシブにする《EX必殺技》
◆個性豊かな《パーソナルアクション》に加え必殺技やキャラの躍動感・重量感をよりリアルでパワフルに一新。
株式会社カプコン®
<AM事業本部>
●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）
<カプコンソフト情報>
大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ

ゲーメスト
November 11.15 1997
No.204

平成9年11月15日発行(毎月2回,15日,30日発行)
第12巻第18号通巻204号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321

特別定価540円 本体514円 送料140円



雑誌22443-11／15 T1122443110548